Tot.451

特别企划:见证沧桑 守望未来——UCG亲历东京游戏展15周年纪念

游戏机实用技术

UCG·MC



攻略透解

古墓丽影 暗影

流程解谜攻略 + 全收集地图 + 全古墓指南

NBA 2K19

游戏模式详解 + 比赛心得 + 成就/奖杯指南

日式崛起 和风劲拂

TGS 2018

重点展出 · 全新登场 游戏汇总 + 展台秀 + Showgirl + 各项最佳 + 东瀛游记

附赠 岁月拼盘 怀旧别册

176页 东京游戏展特刊

ULTRA CONSOLE GAME

2018.10A 定价:RMB 28.00
ISSN 1008-0600

读游戏

埃雷波尼亚战记

英雄传说 闪之轨迹 系列剧情回顾

DLC补完计划

异度神剑 2 黄金之国伊拉

流程攻略+全支线要素

低价获取100多种热门杂志快速更新的方法

杂志爱好者们往往在获取最新资源这个问题上遇到困难。网上下载太费时间精力而又常常无功而返，官网订阅则价格奇高非一般读者可以承受，即使通过淘宝等其他渠道获取，众多杂志也几乎不可能一次性囊括，而真正持续更新的更是少之又少，我们身边的朋友都遭遇过淘宝店主跑路的情况，基于此我们为大家提供了更便捷的百度网盘分享PDF电子杂志的获取方式，已有越来越多的朋友们加入。欢迎大家添加微信号：bfc0400或扫描二维码来加入六六阅读。

一、商业财经类：

商业评论	哈佛商业评论(中英都有)	21世纪商业评论	理财周刊	彭博商业周刊（中文）	商界
第一财经周刊	股市动态分析	经济观察报	华尔街日报(英文)	证券市场周刊	商界评论
经济学人(英文)	销售与市场	证券市场周刊红周刊	创业邦	财经	商学院
财新周刊	销售与管理				

二、游戏电脑类：

游戏机实用技术	电脑爱好者	电脑报	GameStation	计算机世界	微型计算机
电脑编程技巧与维护	其他游戏杂志攻略等(价值100元以上，独家提供，如类似塞尔达特刊的热门攻略，掌机王、游戏人、playstation专门志等热门游戏杂志等)				

三、军事汽车类：

兵器知识	轻兵器	海陆空天惯性世界	现代兵器	现代舰船	舰船知识
坦克装甲车辆	军事文摘	兵器	现代军事	兵工科技	防务视点
舰载武器	舰载武器军事评论	军事史林	世界军事	航空知识	汽车导报
汽车与你	汽车杂志	汽车之友			

四、新闻娱乐类：

米娜	VISTA看天下	南风窗	博客天下	凤凰周刊	爱格
看世界	三联生活周刊	摄影之友	人物	大众摄影	半月谈
摄影世界	南方人物周刊	电视指南	VIVI美眉	影像视觉	时装女士
Time时代周刊（英文）	智族GQ	时装男士	城市画报	VOGUE服饰与美容	安邸AD (家居杂志)
中国摄影	人像摄影				

五、体育运动类：

体坛周报	足球报	篮球	扣篮	NBA特刊	足球周刊
足球俱乐部	当代体育.扣篮	户外探险	悦游 Condé Nast Traveler	新体育	

六、人文科普类：

孤独星球	中国国家地理	环球人文地理	国家地理杂志	国家人文历史	博物
中华遗产	中国国家旅游	文明	天文爱好者	科学世界	环球科学
人与自然	看历史	华夏地理	科幻世界		

七、故事少儿类：

读者系列	故事会	意林系列	啄木鸟	知音系列	发明与创新少儿天地
中小学教育	中小学教材教学	早期教育	家教世界	莫愁·家教与成才	娃娃画报
博物	小学生作文	现代家长	少年博览	为了孩子	孩子
时尚育儿	读书				



UCG
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本
《怪物猎人 世界》典藏攻略本
MONSTER HUNTER WORLD
大16开368页全彩+DVD影像光盘
好评再版!
内文对应5.00版名称
定价 88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
淘宝端扫码购买



CAPCOM
Devil May Cry Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
设定资料及艺术插图 全数收录!
开发秘闻与制作访谈 尽在其中!
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价 88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



DARK SOULS III DESIGN WORKS
跨越无数时空 终见证的 魂的终焉
官方艺术设定集
一家齐整
传火不息
定价 158元
魂的世界
魂的传承
黑魂 官方艺术设定集 I&II
UCG官方店同步销售中
授权中文版
现已上市 扫码购买
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III DESIGN WORKS
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III

TV GAME半月刊
2018.10A



©2002-2018 CESA/Nikkei Business Publications, Inc. All rights reserved

总第 451 期

COVER STAFF
封面用图：东京游戏展2018主题海报
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 10 月 1 日
定　　价：人民币 28.00 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS

特刊钜献



P3
TGS 2018五轮书

攻略透解



P107
NBA 2K19

DLC补完计划



P135
异度神剑2 黄金之国伊拉

特别企划



P153
UCG亲历东京游戏展15周年纪念

特刊钜献

003 **日式崛起 和风劲拂——TGS 2018五轮书**

游见识 PREVIEW & REVIEW

新闻专题
100 云服务与新作并行的秋季盛宴——任天堂9月14日直面会资讯汇总

105 **黄金眼**

游技术 NOW PLAYING

攻略透解
107 NBA 2K19
116 古墓丽影 暗影

DLC补完计划
135 异度神剑2 黄金之国伊拉

游深度 CULTURES OF GAMER

144 **游朝忆日**

读游戏
146 埃雷波尼亚战记——“《英雄传说 闪之轨迹》系列”剧情回顾

特别企划
153 见证沧桑 守望未来——UCG亲历东京游戏展15周年纪念

170 **读编往来**
172 **小编寄语**
175 **新作发售表**

这次的女朋友
终于正常了！

你想知道
古拉地图上各个地名的
来历吗？来玩
《黄金之国伊拉》
就对了！

一个有着无数挂的男主
一次又一次地
走向自己并不想要的
结局

收藏者 ________　收藏日期 ________

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

女神异闻录Q2 新影院迷宫 57

NS

LA-MULANA 2 53
代达罗斯 黄金爵士乐的觉醒 85
国夫君世界经典收藏 85
金色琴弦 八度 40
浪漫沙加3 66
陆行鸟的不可思议迷宫 EVERY BUDDY 65
洛克人11 29
梦现Re Master 53
奈尔克与传说之炼金术士们 新大地的工作室 41
逆转裁判123 成步堂精选集 29
欧米茄迷宫 生活 19
闪电十一人 阿瑞斯的天秤 48
深渊狂猎 84
数码宝贝 绝境求生 18
信长之野望 大志 威力加强版 40
妖怪手表 46
异度神剑2 黄金之国伊拉 106 135
勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛 67
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光S 65
最终幻想 世界 MAXIMA 65
最终幻想 水晶编年史 复刻版 66

PS4

JUMP 战队 18
LA-MULANA 2 53
LEFT ALIVE 74
NBA 2K19 105 107
暗影 觉醒 105
百万亚瑟王 秘术之血 66
产子救世录PLUS 84
铳墓GORE 84
代达罗斯 黄金爵士乐的觉醒 85
地球防卫军 铁雨 19
对马岛之魂 9
古墓丽影 暗影 106 116
鬼泣5 32 视频
国夫君世界经典收藏 85
海贼王 寻密世界 17
皇牌空战7 未知天际 24
凯瑟琳Full Body 视频
浪漫沙加3 66
灵魂能力VI 17
陆行鸟的不可思议迷宫 EVERY BUDDY 65
洛克人11 29
梦现Re Master 53
奈尔克与传说之炼金术士们 新大地的工作室 41
逆转裁判123 成步堂精选集 29
闪电十一人 阿瑞斯的天秤 48
深渊狂猎 84
神笔艾修 9
审判之眼 死神的遗言 58 视频
生化危机2 重制版 30
噬神者3 20
数码宝贝 绝境求生 18
死或生6 42 视频
王国之心III 70 视频
往日不再 10
信长之野望 大志 威力加强版 40
异乡人 8 视频
勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛 67
御姐武戏 起源 19
新服少女 异布 85
只狼 80 视频
最后的神迹 复刻版 66
最终幻想 水晶编年史 复刻版 66

PSV

凯瑟琳Full Body 视频
金色琴弦 八度 40
浪漫沙加3 66
梦现Re Master 53
奈尔克与传说之炼金术士们 新大地的工作室 41

XOne

JUMP 战队 18
LA-MULANA 2 53
NBA 2K19 105 107
暗影 觉醒 105
古墓丽影 暗影 106 116
鬼泣5 32 视频
国夫君世界经典收藏 85
皇牌空战7 未知天际 24
浪漫沙加3 66
灵魂能力VI 17
洛克人11 29
逆转裁判123 成步堂精选集 29
生化危机2 重制版 30
死或生6 42 视频
王国之心III 70 视频
只狼 80 视频

谁才是你心目中的男神
2018 游戏男神 8 强

你最喜欢的她上榜了吗
2018 女性绝色 8 强

451期视频集合　　**bilibili**

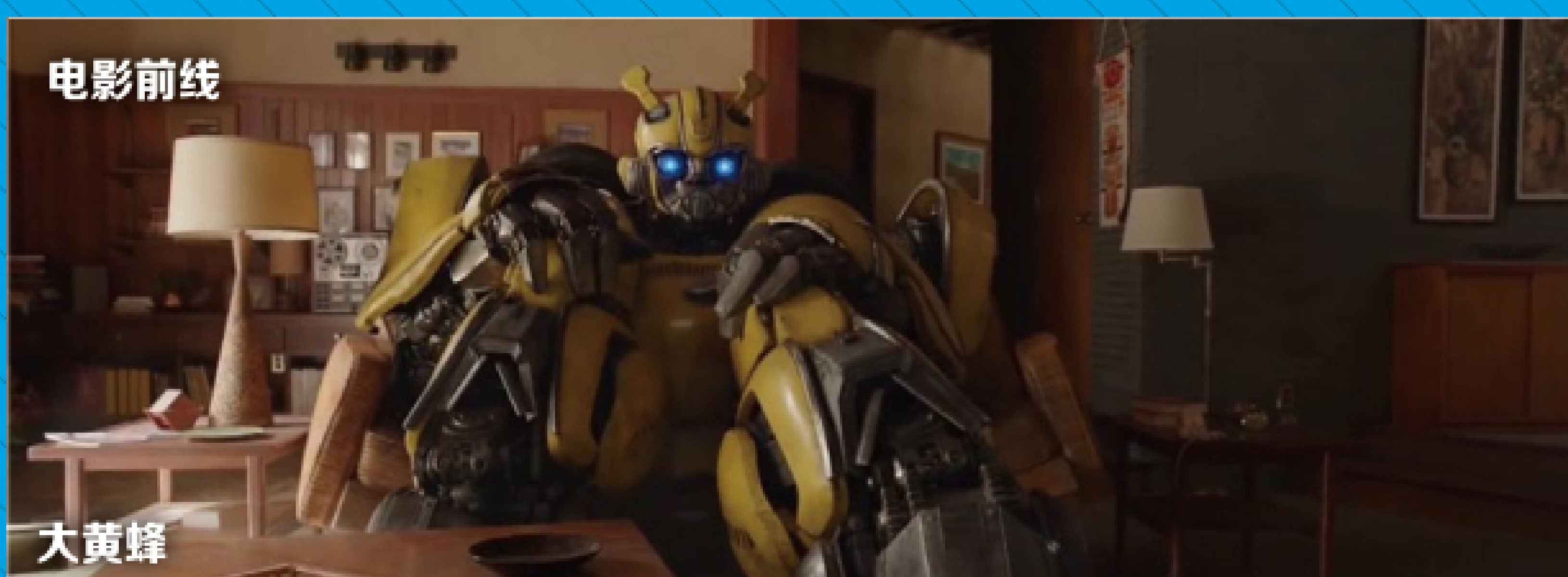
现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

人气总选举
2018游戏男神8强

人气总选举
2018女性绝色8强

《潜龙谍影崛起 复仇》
山姆DLC10分钟速通

新作影像集锦

鬼泣 5
只狼
王国之心 III
审判之眼 死神的遗言
死或生 6
凯瑟琳 Full Body
异乡人

电影前线

大黄蜂
惊奇队长

日式崛起 和风劲拂

TGS 2018



索引

- 地之卷：铺天盖地——新闻眼 …… 004
- 水之卷：近水楼台——厂商情报
  - SIE …… 006
  - BNEI …… 014
  - CAPCOM …… 026
  - KOEI TECMO …… 038
  - LEVEL-5 …… 045
  - KONAMI …… 051
  - SEGA …… 054
  - SQUARE ENIX …… 062
  - 其他厂商 …… 078
- 火之卷：洞若观火——奖项评选 …… 086
- 风之卷：风花雪月——Showgirl …… 088
- 空之卷：天马行空——东瀛游记 …… 091

序言

9月20日，东京游戏展如期而至，作为日式游戏的主场，TGS所在的幕张展览馆依旧是各大日厂最活跃的舞台。虽然由于种种原因，日系游戏的地位已大不如前，但近年来游戏业界的“和风”似乎有重振旗鼓之势。2018年度的开年大作《怪物猎人 世界》以1000万套的傲人成绩，证明着只要日系游戏肯用心、肯投入，在全球范围依旧有着非凡的号召力。而日厂所拥有的大量经典IP，也凭借着“高清移植”、“冷饭合集”、“迷你主机”等不同的形式，反复试探着新玩家的口味和购买力，一波冷饭过后迎来系列新作的套路早已经是司空见惯。

如今，日本厂商里的有志之士几乎都遵循着类似的发展方针，恰如宫本武藏所创立的剑术理念“二天一流”——短刀就像拥有稳定用户群的小成本之作，用于固守本土市场，或在未知的领域试探；长刀则象征全力开发的重头大作，彰显着剑指世界的万丈豪气和雄心。宫本武藏的著作《五轮书》分为地、水、火、风、空五卷，而本次TGS特别报道也将分为5个板块，带各位读者纵览这一年一度的游戏盛

五轮书

《五轮书》地之卷：铺天盖地

TGS 新闻眼 NEWS FOCUS

东京电玩展 2018 圆满结束，各项数据创下历史最高纪录

9 月 20 日举办的东京电玩展 2018（以下简称为“TGS”）于 23 日圆满结束，本届电玩展共有来自 42 个国家及地区的 668 家企业及团体参展。其中，日本企业数量为 338 家，海外的则是 330 家。相比去年的 292 家 /317 家有所增加，其中日本企业数量首次突破 300 家，这也使得本届 TGS 达到了历史最大规模。提前申请的参展数量达到了 1568 个，参展游戏数量为 1568 款，相比去年的 1317 款增加了不少。

而参展人数则是自 2013 年以来连续 5 年超过 25 万人，刷新了历届最高人数纪录，达到了 29 万 8690 人（去年为 25 万 4311）。每日到场人数如下：

9 月 20 日（商务日）31961 人

9 月 21 日（商务日）36356 人

9 月 22 日（公众开放日）107310 人（有家属同行 7841 人）

9 月 23 日（公众开放日）123063 人（有家属同行 11827 人）

作为电竞推广的一环，由日本 e-Sports 联合（JeSU）主办的“e-Sports X”在本届 TGS 上有着非常抢眼的表现，除了举办亚洲竞技大赛 e-Sports 日本选手凯旋报告会以及日本 - 荷兰国际友谊赛这种官方性质的比赛以外，在公众开放日还举行了面向一般公众的比赛项目。这些比赛还由日本国内外，包括中国在内的多家直播频道进行在线直播。电竞作为一个新兴的体育项目，正在逐渐地走向日本。

值得一提的是，在本届 TGS 参展的 1568 款游戏中，手游（iOS/ 安卓）占了最大的份额，其中 iOS 出展游戏数量为 209，安卓则是 206。增长幅度最大的是 NS，数量从去年的 46 款激增到今年的 144 款。PC 的增长幅度虽然略微逊色于 NS，但依然高于其他平台。各平台参展游戏数量如下（注：不包括 VR 游戏）：



平台	2018年	2017年
iOS	209	204
Android	206	214
其他智能手机	21	13
NS	144	46
3DS	5	9
Wii U	2	3
PS4	134	112

平台	2018年	2017年
PS3	—	4
PSV	11	20
Xbox One	40	27
Xbox One X	11	—
PC	221	176
PC网页游戏	30	28
Steam	129	81

2018 日本游戏大奖名单发布

和东京电玩展 2018 一起落下帷幕的还有 2018 日本游戏大奖，人气销量双丰收的《怪物猎人 世界》获得了 2018 年度游戏奖，全球奖则颁给了《塞尔达传说 旷野之息》（日本）和《COD 二战》（海外）。除了已发售游戏，日本游戏大奖还有针对未发售游戏的“未来奖”，共有 11 款游戏获得该奖项。未来奖选出的游戏要求要在 TGS 上展出而且还没发售，另外这个奖项是由玩家在 20 日至 22 日内投票选出的。

全获奖名单如下：

2018 日本游戏大奖

奖项	游戏名
2018年度游戏奖	怪物猎人 世界
全球奖（日本）	塞尔达传说 旷野之息
全球奖（海外）	COD 二战

奖项	游戏名
经济产业大臣奖	任天堂NS研发部门
最佳销售奖	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
最佳设计奖	画中世界
优秀奖（排名不分先后）	Fate/Grand Order
	油彩军团2
	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
	超级马力欧 奥德赛
	COD 二战
	传说之下
	异度神剑2
	绝地求生
	怪物猎人 世界
	堡垒之夜
	精灵宝可梦 究极之日/究极之月



未来奖

游戏名	对应平台
皇牌空战7 未知天空	XOne/PS4/PC
王国之心III	XOne/PS4
COD 黑色行动4	XOne/PS4
噬神者3	PS4
审判之眼 死神的遗言	PS4
JUMP战队	XOne/PS4
只狼	XOne/PS4/PC
鬼泣5	XOne/PS4/PC
勇者斗恶龙 建造者2	NS/PS4
生化危机2 重制版	XOne/PS4/PC
洛克人11	XOne/PS4/PC

其他业界新闻

业界再无说书人 Telltale 宣布关闭

曾经开发过《行尸走肉》、《成人童话 凡尘之狼》、《蝙蝠侠》等游戏系列的工作室 Telltale 在 9 月 22 日宣布关闭。在裁员 200 人的同时，其所有游戏项目，包括还没发售的《行尸走肉 最终季》最后两个章节、《成人童话 凡尘之狼》第二季以及《怪奇物语》改编游戏也宣布终止开发。在经过裁员后，Telltale 只会保留 25 名骨干成员，负责和 Neflix 合作的《我的世界 故事模式》相关项目。令人感动的是，很多大型游戏开发商和业内人士在得知这件事后，纷纷开始在社交媒体上帮助那些被解雇的员工寻找新工作，或者给他们提供职位。

“今年对于我们来说是非常困难的一年，我们曾努力尝试让公司走上一条新的道路，但时间却不够了。今年，我们发售了一些非常好的作品，收到了不错的评价，但这些评价最终并没有转化成销量。我心情沉重地看着各位离开，但我相信他们今后将在游戏界继续传播我们讲故事的理念。”CEO Pete Hawley 在声明中如是说道。

虽然给人一种“突然死亡”的感觉，但 Telltale 的关闭并不是毫无迹象。在去年 11 月，Telltale 就曾经将工作室近 25% 的员工，也就是 90 人给解雇掉。仔细的读者想必已经发现了，在解雇完 90 个员工到今年 9 月这一段时间，Telltale 还断断续续地又解雇了约 50 个员工。对于一个员工数量最多达到 400 人的工作室来说，在不到一年的时间解雇接近三分之一的员工可不是什么好征兆。

从种种迹象来看，昂贵的 IP 授权费和落后的游戏引擎成为 Telltale 关闭的两个最主要原因。2012 年的《行尸走肉》让 Telltale 一炮而红，评价和销量双丰收的本作在让 Telltale 成为了业界中“一个成功的异类”，Telltale 也开始扩展自己的 IP：从原作剧本就相当出色的《行尸走肉》、《权力的游戏》、《成人童话 凡尘之狼》，再到和各种热门 IP 的“跨界合作”，诸如《蝙蝠侠》、《银河守护队》、《边境之地》、《我的世界》。这些游戏的开发计划被挤在了 2014 到 2017 年期间，即便人手一再增加，但 Telltale 依然处在一种“忙不过来”的境地。

繁忙的开发计划所引发的问题由于执行力不高的管理层和落后于时代的画面引擎变得日趋严重。在保持原有 IP 特色的同时写出一个有意思的剧本是一件非常困难的事情，管理层低下的执行力使得游戏很多时候会因为剧本更改的原因而重做。而落后的画面引擎则让开发工作变得更加困难，Telltale 一直使用的都是自家的画面引擎，而这个画面引擎甚至不存在物理系统，一个简单的动画，诸如苹果掉在地上，都需要繁琐的编程才能实现。

种种问题日积月累的结果就是，Telltale 的游戏质量出现了明显的下滑，玩家渐渐开始对游戏落后的画面的数量繁多的 BUG 表示不满，销量也因此逐步下滑。于是，在今年的 9 月 22 日，Telltale 宣布关闭，他们通过讲故事改变了业界，却没能改变自己故事的结局。

Capcom 温哥华工作室关闭

在 TGS 前夕，Capcom 宣布叫停 Capcom 温哥华工作室开发中的未命名新作，在承担 45 亿日元损失的同时，Capcom 温哥华工作室也会就此关闭。Capcom 温哥华工作室前身为 Blue Castle，但为 Capcom 开发制作《丧尸围城 2》后正式成为了其子公司之一。之后这个工作室一直专心于“《丧尸围城》系列”的开发工作，但系列最新作《丧尸围城 4》无论是媒体评价还是实际销量都不佳。据外媒报道，今年 2 月的时候，这个工作室裁掉 30%（约 50 名）员工。

虽然工作室关闭会导致 45 亿日元的损失，但对于今年的 Capcom 来说并不是什么大问题。得益于《怪物猎人 世界》的强势表现（全球出货量超过 1000 万，最近发售的 PC 同样销量喜人），45 亿日元的损失并不会给 Capcom 财报预期带来太大影响，其预测结果依然和 5 月公布时一样。

PSV 计划将于明年在日本停产

在 9 月 20 日，索尼互动娱乐高级副总裁织田博之在接受外媒采访时表示，PSV 将在 2019 年内在日本停产，已经发售了 7 年的 PSV 将要退出历史舞台。实际上在今年初的时候，PSV 就已经有逐步退出市场的迹象。前不久索尼宣布 PS Plus 会员将不再赠送 PSV 和 PS4 游戏，欧洲部分地区传出了其停产的消息，而在 5 月份的时候，索尼更是宣布 PSV 欧美地区的卡带将于 2019 年 3 月底停产，并已在 6 月 28 日收回了所有 PSV 实体卡带的生产许可码。

至于玩家最关心的 PSV 是否会有后续机型的问题，织田博之回答道：“目前我们没有任何新的掌上设备的计划。而 PSV 将于 2019 年在日本地区停产，然后销售直到库存清空，并会停止出货。”

《漫威蜘蛛侠》三天销量打破纪录

SIE 在 9 月 20 日宣布 9 月 7 日发售的 PS4 独占游戏《漫威蜘蛛侠》前三天销量超过 330 万，打破了 PS4 独占游戏的最快销售纪录。在此之前的纪录保持者同样是今年的游戏，4 月发售的《战神》，它的成绩是 3 天 310 万。出色的销量让索尼喜出望外的同时，漫威方面也是非常高兴。

漫威游戏创意总监 Bill Rosemann 在回答外媒提问的时候表示，《漫威蜘蛛侠》的大卖无论是对于索尼还是漫威都同等重要。“就和 Bryan Inthihar（本作制作组 Insomniac 的创意总监）所说的一样，本作对于漫威游戏的意义，和电影《钢铁侠》对于漫威电影的意义是一样的。《漫威蜘蛛侠》同样有能力开创一个漫威主机游戏新纪元。”

《五轮书》水之卷：近水楼台

TGS 厂商情报 INTELLIGENCE

SIE





作为每年参展 TGS 最活跃的第一方厂商，SIE 每年都不遗余力，展出全场最丰富的游戏阵容，基本上那些值得试玩的游戏你能在 SIE 的展台搞定 80% 以上。如果说有什么理由不在这里排队的话，那就是第三方厂商的试玩赠品，这里是拿不到的。

而为了应对排队的人流，SIE 也是很有一套方法，即使是媒体日，排队前都得先去拿一张整理券，然后全部集中到一个地方去排队，快排到的时候会有专门的工作人员带领玩家到试玩台附近等候，因此即使展出游戏很多，但排队状况从来不会乱成一团。不过热门的作品一旦领票的人太多，工作人员就会停止派发排队券，直到排队人数减少之后才再次开放排队。所以我们也能从中看出哪些游戏是热门——比如《只狼》和《往日不再》都是几乎一整天都处于无法取票的状态。而今年 SIE 展台提供给玩家互动的要素也非常多，比如展出的破戒僧雕像、《往日不再》的摩托车、弩哥雕像，还有《王国之心》的键刃等等，全都是允许游客进行合照的，这也吸引到不少抢不到试玩的玩家驻足。

无索不及 百花齐放

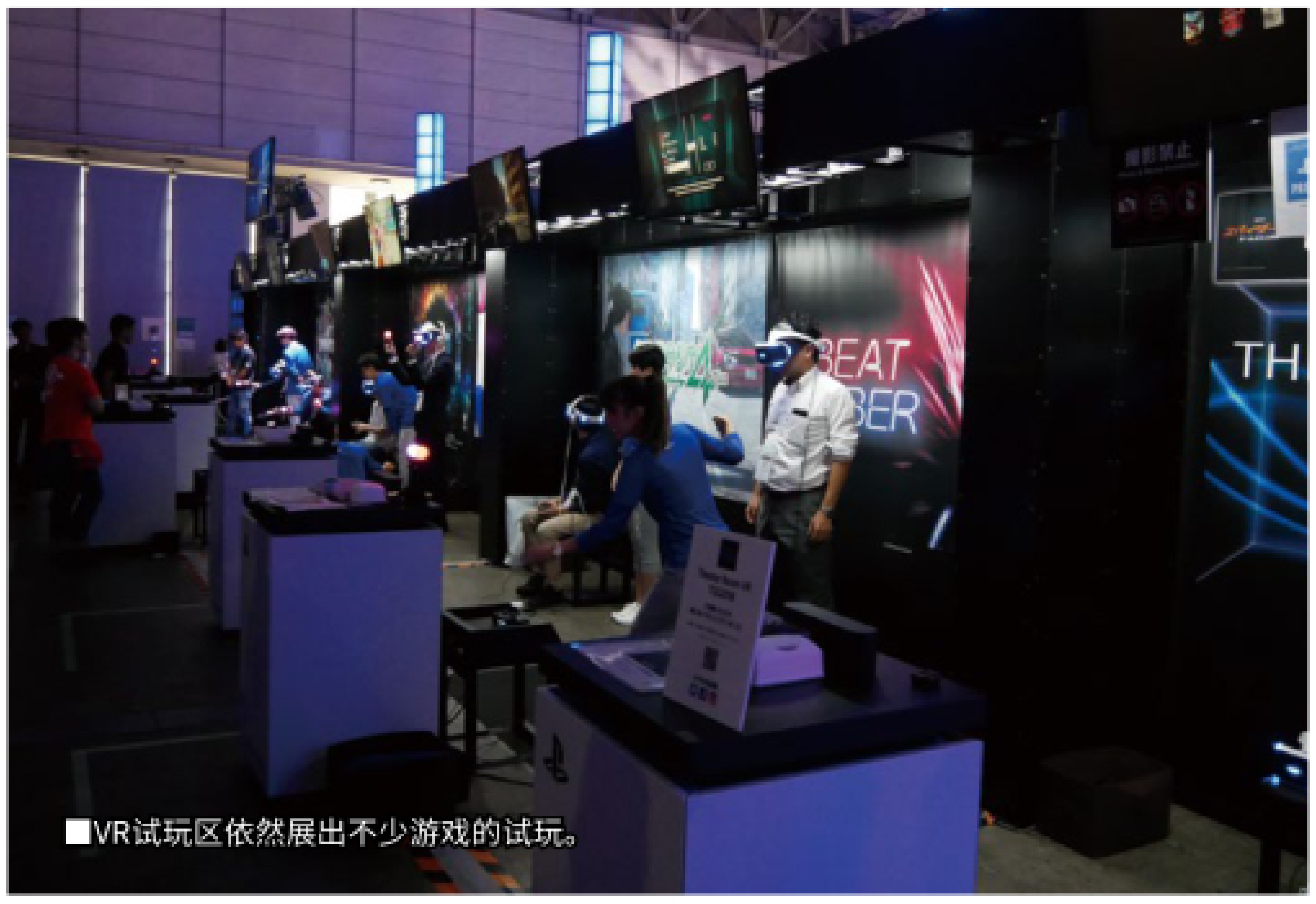

■武士Cosplay的耍剑动作一看就是懂剑术的。

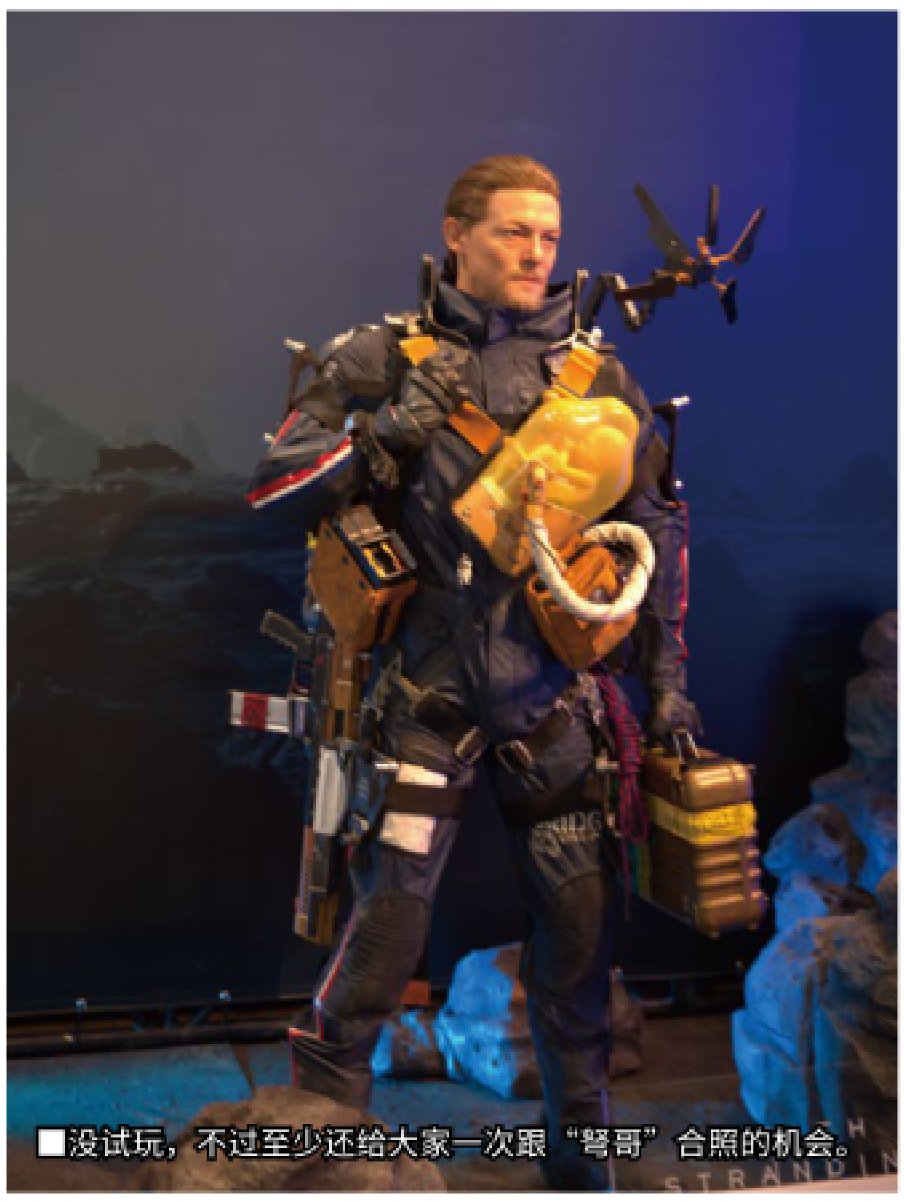


■《只狼》试玩DEMO的BOSS破戒僧，大概是预料到会成为话题的焦点，SIE特意设置了等比例的破戒僧像，并且还允许游客上台合照。



■《异乡人》在VR游戏区同样展出了试玩，可惜只有一台机器而且一次游玩30分钟，即使我们预约了试玩时间也没能玩上。


■VR试玩区依然展出不少游戏的试玩。


■没试玩，不过至少还给大家一次跟“弩哥”合照的机会。



■《往日不再》的试玩成功通关的人能获得T恤奖励，可惜成功的人寥寥可数。



■《往日不再》的摩托车也能骑上去拍照留念。

SIE 出展情况总结

文 六等星 美编 Tawliet

出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供现场试玩	发售日
往日不再	PS4	是	2019 年 2 月 22 日
COD 黑色行动 4	PS4	是	2018 年 10 月 12 日
只狼	PS4	是	2019 年 3 月 22 日
JUMP 战队	PS4	是	2019 年春
噬神者 3	PS4	是	2018 年 12 月 13 日
海贼王 寻秘世界	PS4	是	2019 年
皇牌空战 7	PS4	是	2019 年 1 月 17 日
地球防卫局 铁雨	PS4	是	2019 年
审判之眼 死神的遗言	PS4	是	2018 年 12 月 13 日
凯瑟琳 Full Body	PS4/PSV	是	2019 年 2 月 14 日
王国之心 3	PS4	是	2019 年 1 月 25 日
勇者斗恶龙 建造者 2	PS4	是	2018 年 12 月 20 日
死或生 6	PS4	是	2019 年 2 月 15 日
大蛇无双 3	PS4	是	已发售
生化危机 2 重制版	PS4	是	2019 年 1 月 25 日
鬼泣 5	PS4	是	2019 年 3 月 8 日
FIFA19	PS4	是	已发售
堡垒之夜	PS4	是	已发售



展出情况评价

今年任天堂虽然有参加 TGS，但更多的是与独立游戏之间的合作，SIE 仍是惟一一个有展台的第一方厂商。大概是由于年内游戏作品都发售，今年 SIE 自家的重头作品只有《往日不再》参展，而 SIEJ 则带来了两款 VR 作品，虽然其中一款《异乡人》有宫崎英高参与，但对于目前 VR 低潮的市场，热度还是不温不火。

除了自家阵容以外，不少欧美第三方厂商作品也在 SIE 展区提供了试玩，例如《堡垒之夜》、《FIFA19》、以及近期靠“吃鸡”Demo 大受好评的《COD 黑色行动 4》等。不过展台布置方面就有点太过敷衍了，与今年 E3 时的索尼展台区别不大。

相对现场展示的内容，9 月 10 日索尼召开的展前发布会则更具看点，对于日系玩家而言精彩程度不亚于整个 E3，不仅带来了《王国之心 3》、《LEFT ALIVE》等作品的新情报，Cygames 还和 SE 联手来了一场“画饼大会”，SNK 公布的《侍魂》新作更是令老玩家们感动落泪。

硬件方面喜忧参半，在《凯瑟琳 Full Body》还在 TGS 吸引着少男芳心的同时，也成为了 PSV 最后的绝唱，SIE 宣布索尼旗下 PSV 掌机将于 2019 年在日本地区停止生产，而亚洲高级副总裁织田博之也表示暂无后续机型的发表计划。随之展示的则是 PS 初代迷你复刻主机——“PlayStationClassic”，按钮、光驱、外盒等延续了初代灰色风格，内置 20 款游戏，将于 12 月 3 日全球发售，港版建议售价为 789 港币。

游戏短波

异乡人

Déraciné

机种：PS4	**发行商**：SIE
类型：动作冒险	**发售日期**：2018 年 11 月 6 日

由《血源诅咒》原班人马打造的 PS VR 独占作品，游戏舞台选择了一所人烟罕至的古典学院宿舍，六位少年少女将与他们的校长在此处展开一段奇异的冒险，玩家将在时间静止的世界中追寻妖精的痕迹，并与它展开生命时间的交易。此次宫崎英高与 SIEJ 再次合作推出 VR 作品的确让不少玩家大跌眼镜，而游戏的玩法看上去也平淡无奇，不过作为年末索尼少有的几款独占作品以及宫崎英高独特的理念，或许会为玩家们带来另一种难以忘怀的体验。

现场试玩报告：从人物的脸模便能看出还是《血源诅咒》的那套引擎，不过整体画面明亮了许多，应该是目前同类游戏中画质最佳的作品。而且悠长的走廊、静止的人物配上忧伤的 BGM，感觉还是挺慎人的。操作模式与其他 VR 游戏相同采用了定点瞬移，可以自由拿起 NPC 旁边的物品调查，不过走上回旋楼梯时视角旋转还是感受到强烈的眩晕感。令人在意的剧情部分虽然大概能有点头绪，但玩完之后还是觉得不明觉厉。

神笔艾修

アッシュと魔法の笔

机种：PS4	**发行商**：SIE
类型：动作冒险	**发售日期**：未定

本作由 SIE 旗下工作室 PixelOpus 负责开发，讲述了一个名为艾修的少年在偶然间得到了一支神奇的魔法笔，随后用这支笔使濒临荒废的小镇重回活力的故事。游戏中神笔的设定与中国传统寓言《神笔马良》类似，能够赋予笔下的死物以蓬勃的生机，玩家可以使用它在在建筑物的墙壁上自由自在地作画，并与画中精灵们进行互动，通过它们各式各样的能力来帮助艾修渡过难关。即使不擅长绘画的玩家，也可以通过本作绘画系统预设的模板来轻松完成一幅幅美丽的画作。此外，面积广阔、拥有众多建筑物的小镇构成了游戏的主要场景，玩家可在其中自由地探索和游玩。而根据建筑物的不同特征，绘画的表现形式也会发生相应的改变，活用这些不同的场景，能够让艾修的冒险之旅变得更加容易。



《对马岛之魂》制作人 & 艺术总监采访

创意兼艺术总监 Jason Connell（左）
制作人片见龙平（右）



Q：这次《对马岛之魂》是一部和风的游戏，制作组是基于怎样的理念制作本作的呢？

A：我们的目标是让玩家能够得到成为一名武士的体验，能切实感受到刀的锋利，而且可以作为武士，去游览当时的日本。对于开放游戏的理念，我们追求的是所见之处都能前往，我们制作了很大的世界让玩家探索。

Q：很多人会把本作拿来跟《仁王》和《只狼》等游戏进行对比，想请问一下本作有什么与众不同的特色呢？

A：那两款都是非常棒的游戏，在本作我们追求做出开放世界体验，有非常高的自由度，让玩家可以自己选择去做什么事情。还有我们为大家准备了非常棒的故事，演员的演出也非常专业。此外还有一点，游戏中的细节追求真实，比如跑动、翻滚之后泥土会粘到身上，砍倒敌人之后血会溅到身上，从各种世界上追求真实的体验，让玩家仿佛有切身进入一部时代剧电影里的感觉，不存在很夸张离谱的动作。

Q：本作的战斗难度是怎样设计的呢？是偏向爽快还是偏向高难度？

A：我们非常重视让每一位玩家拿起手柄都能上手本作。我本人也喜欢高难度的游戏，不过我也不希望因为难度而将一些玩家拒之门外，所以会设计不同的难度让所有玩家都能游玩。

Q：在《无名英雄》里面有一个在主线完成之后还能进行游戏的模式，本作也会加入类似的模式嘛？

A：关于游戏的模式目前我们还不能透露太多，作为制作人我们自然是希望玩家可以完整体验游戏里的要素，所以我们会参考“《无名英雄》系列”，考虑会否加入类似的这种模式。

Q：在看完 E3 的情报之后得知本作的战斗中存在一些预设值的指令，能否详细讲解一下这是怎样的系统呢？

A：详细的我们还不能透露更多，不过我们首要的目标要保持战斗的流畅性，比如玩家有可能会陷入被敌人包围的情况，所以如何让玩家能够快速击倒敌人，避免被包围，这也是我们在重点研究的，此外还有 E3 的演示那样存在一刀斩杀敌人的系统。

Q：本作的成长系统将采用怎样的形式？

A：这里稍微透露一下，其实在之前公开的两部预告片中可以看到角色穿上盔甲的画面，而且我们以往的游戏也很注重成长元素。所以现在虽然不能透露详细，但成长要素是存在的。另外还可以透露一点，本作有一个有趣的地方，就是会慢慢锻炼玩家，让玩家知道如果朝着一个方向走的话，会成长成为怎样的角色，这也是本作的乐趣之一。

Q：Sucker Punch 是在考究资料上非常认真的公司，在制作过程中有没有出现过一些做出来的内容与真实历史不符的情况？

A：其实是有的，可能全世界的人都认为武士用的武器就是武士刀，但是这个游戏的时代背景中，他们用的刀是比较长而且有一点弧度的刀，与传统的武士刀不太一样。我们也是在做这款游戏的时候才知道这个事实。不过如大家所见游戏还是用武士刀作为武器，这是因为这种武器更有代表性，所以才将错就错的。

Q：在《无名英雄》中有善恶选择系统，本作是否也会有这样的系统呢？

A：本作是没有这样的系统，因为本作的故事是讲述一位武士放弃了自己的荣耀，为了抵抗敌人的侵略。他的行为会有人赞同，但也会有人反对。



DAYS GONE

情报汇总

- 本作是Bend Studio自2007年后的首款家用机游戏
- 本作和《最后生还者》有非常相似的世界观设定
- 利用武器和智谋来对抗潮水般的敌人
- 骑着心爱的摩托车奔驰在末世后的美国大陆

文 三日月 美编 Juxi

往日不再		SIE	PS4
Days Gone		动作冒险	美版
2019年2月22日	本地1人	无对应周边	
售价未定			

重点展出 FOCAL EXHIBITION

© Sony Computer Entertainment America LLC

在末世寻找自己的生存意义

作为影视作品和游戏中的常客，对于玩家来说，“丧尸”可谓是最常见不过的敌人之一。然而本作的丧尸（游戏称之为“异变者”）却有所不同。它们是人类感染病毒后变成的怪物，和丧尸一样会依靠着本能去猎杀人类，然而它们却依旧保有一定的智力。除了会集群行动以外，它们还会建造巢穴，并根据生存环境和习性进化成不同的物种。


■人类曾试图破坏道路来阻挡异变者，但事实证明杯水车薪。



故事发生在病毒爆发后两年，地球上的人类数量已经大不如前。在异变者和其他因病毒变异的野生动物的包围下，人类开始在野外建立一个个“安全区”。主角迪耿·圣约翰（Deacon St. John）是一位赏金猎人，猎人大多不信任所谓的“安全区”，宁愿在危险的野外游荡也不加入到任何一个势力。也正因为如此，他们的身手大多非常过人，人们往往会给他们一些委托，小到送货跑腿，大到杀人越货。而玩家扮演的迪耿因某件事失去了自己重要的人之后，如同行尸走肉般地以赏金猎人的身分如同行尸走肉般地在末世生活着，并开始试图在这个失去希望的世界里再次寻回自己的生存意义。

◀和很多末世故事一样，人类自己才是最可怕的敌人。

危机四伏的野外



大部分人类选择居住在安全区是有原因的，在野外不光有异变者徘徊着，变异的动物和不怀好意的人类同样非常危险。就和游戏的设定一样，在非安全区的区域里没有一处地方是安全的，玩家需要时刻注意自己身边周围的状况，和大多成群结队且“阵容浩大”的尸潮相比，躲在道路两旁埋伏玩家的强盗无疑更加致命。

和其他开放世界类似，玩家在本作中可以自由地探索游戏中的世界。除了安全区以外，玩家还会遇到废墟之类的人类文化留下的残骸。探索这些废墟可以找到素材，这些素材可以用来换钱、制作道具或者修理你心爱的摩托车。

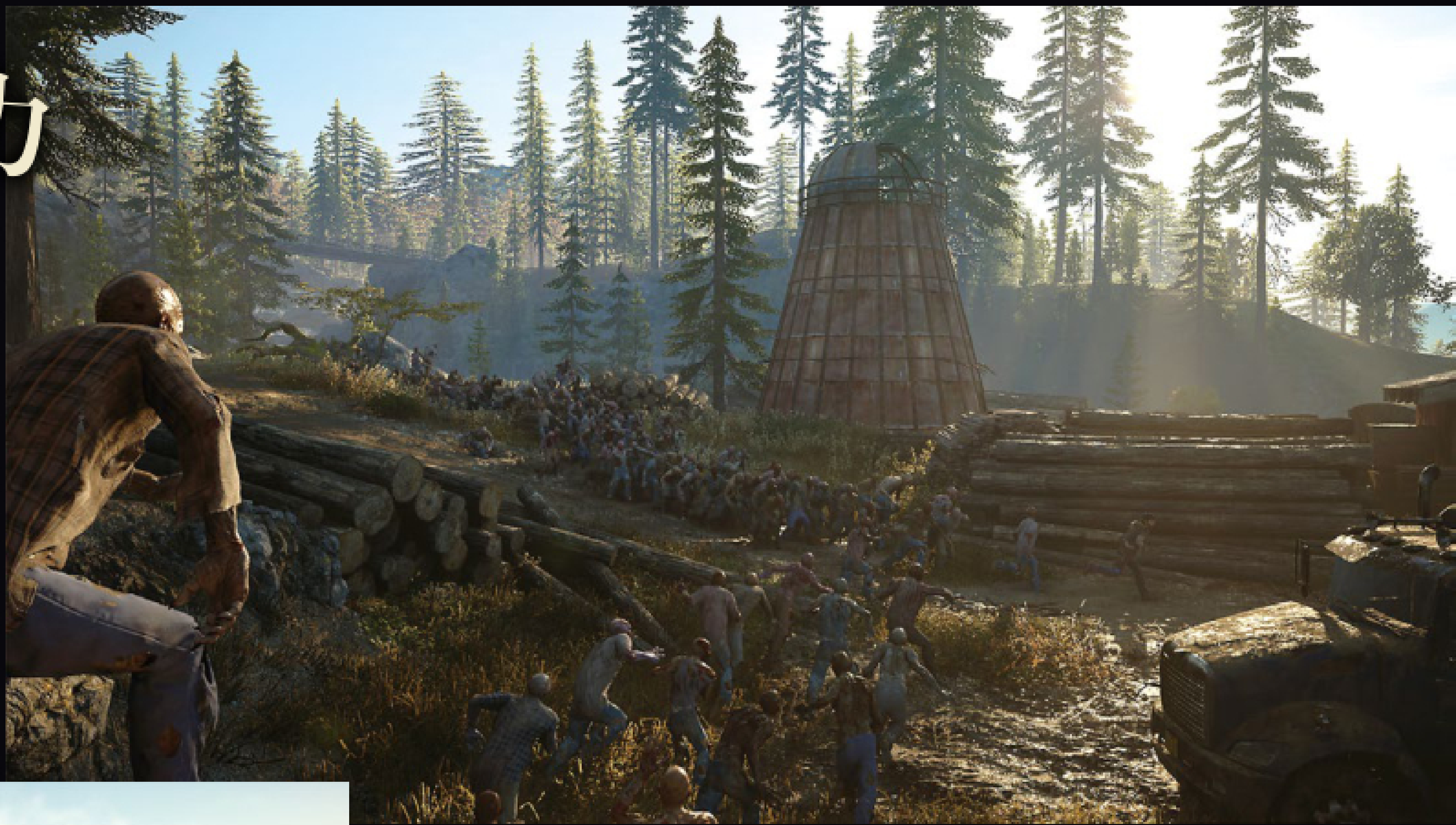
作为游戏一个重要的部分，摩托车对于玩家来说非常重要，它不光是玩家最主要的载具，玩家还可以从摩托车上补给弹药（毕竟在本作中男主所能携带的子弹数量是有限的）。当然，玩家需要维护摩托车以保证其能够正常运作，除了时不时需要修理受损的摩托车以外，玩家还需要时刻注意汽油的剩余量。试想一下，在野外探索时突然摩托车没油了，这是一件多么尴尬而且危险的事。


▲利用搜刮到的素材可以改装武器，例如一个空瓶就可以给你的手枪加个临时的消声器。



TIPS 本作原定于今年9月发售，但在3月的时候宣布延期至2019年。后来曾有消息指出游戏实际上早已做完，但由于今年PS系的独占大作太多，为了商业方面的考虑，本作最后决定延期至下个财年。现在看来，虽然不知道消息是否属实，但游戏延期的确是个不错的决定。

以一人之力对抗世界



玩家在本作中绝大部分时候都是独自行动，除了部分剧情关卡，基本不会有什么同伴来帮助玩家。很多玩家想必还会对本作的首段预告片有印象：主角以一人之力在一个农场用一把小小的突击步枪来对抗如潮水般涌来的敌人。在本作中，一个异变者很好对付，十个也好办，但如果玩家面对的是数百个异变者呢？在那个时候，想必枪械什么的已经几乎不可能阻挡敌人了，此时玩家就需要依靠道具和地形了。



除了提前布置好炸药和陷阱以外，玩家还可以利用场景中的油桶、运油车等对敌人造成伤害。不过在这群跑得跟玩家差不多快的敌人面前，对付它们最有效的手段果然还是“一直跑不能停”吧。

在本作中，“尸潮”实质上是游戏世界的一部分，和昼夜、天气类似，它会随着游戏时间的推移而变化。那么有没有办法减少野外的“尸潮”呢？此时玩家就需要寻找并消灭异变者的巢穴，消灭巢穴除了能减少该区域内异变者的数量，还能增加该地区居民对玩家的信任度，随着信任度的提高，玩家可以解锁更多的强力武器。

◀仔细看这张图的话会发现主角的衣着发生了一点变化，如此看来本作还有换装系统？

现场采访

Q：游戏中人类敌人所占的比例大概是多少？

A：严格上来说异变者更多，大概和人类的比例是6:4。而处理了一个感染区之后并不代表着会变得更安全，因为可能会有新的人类敌人进入其中。如果没有对这些人类的掠夺者进行清理，他们会搭建营地或者埋下陷阱，从而造成很大的威胁。

Q：营地中的人类会变成敌人吗？

A：营地中的人类是不会变成敌人的，不过在一开始时他们对于主人公的信赖度很低。主人公就是一名赏金猎人，只有得到了他们的信任之后才可以进行进一步的装备升级。

Q：改变游戏中的时间是有次数限制的吗？除了安全区外，其他场所能否进行休息

A：游戏不同的场所中都有床，这些床除了在安全屋，在营地中也有。因此只要有床就可以改变游戏中的时间，并没有次数上的限制。

Q：游戏中的感染区在被清除过后就不会再被感染和占据吗？

A：只要是被清除之后就不会再被感染和占据。这样设计也是为了让玩家更有成就感，只要有所努力就能让这个世界变得更加安全。

Q：能向我们介绍一下游戏中异变者的生态系统吗？

A：游戏中有三条主要的故事线，其中一条便是关于异变者的。你可以通过一些提示和剧情明白异变者是如何诞生的，关于异变者的行动也能够因此得知。如果你在游戏中跟踪并观察那些异变者，能发现他们的一整套生活模式，这能让你在游戏中更好的生存下去。

Q：游戏中除了摩托车外有其他载具吗？

A：主人公本身就是一名摩托车手，因此他特别热爱摩托车。游戏中可以维修和改造主人公的摩托车，虽然也可以骑其他人的摩托车，但最主要的还是他自己的摩托车。游戏中会有不少道路为了阻止异变者前行而被刻意损毁，在这种道路状况下是只有摩托车可以通行的，其他的车辆很难通过这些路。

Q：在清除了感染区后会得到一些信任点数，获得这些点数并提升信任有哪些好处？

A：游戏中有不少人类的营地，每个营地都有单独的信赖度。当某个营地的信赖度足够后即可购买到更多更好更特殊的武器和装备。通过完成支线



然而随着异变者的减少，该区域内的强盗数量会慢慢增加，他们会渐渐占领被玩家清理的异变者巢穴，并建立自己的营地。简单而言就是，世界一直在变，惟一不变的就是世界永远是你的敌人。



▲异变者会使用树枝来建造自己的巢穴，如此看来本作的“丧尸”并不是单纯的无脑吃人怪物。



Bend Studio的一次大考



▲系列最后一作《虹吸战士 罗根之影》

本作的制作组为 Bend Studio 于 1993 年成立，在长达 20 多年的开发生涯中，惟一能拿出手的原创系列只有《虹吸战士》。而在 2007 年发售系列最后一作（对应平台 PS2/PSP）后，他们就再也没有开发过任何家用机平台游戏，并开始为索尼第一方 IP 打下手，PSV 上的《神秘海域 黄金深渊》、《神秘海域 宝藏争夺战》和《抵抗 战火连天》都是出自他们之手，而《往日不再》是他们自 2007 年以来第一款真正意义上的家用机游戏。

对于 Bend Studio 这样的小工作室来说，这样的机会难能可贵，与其冒不必要的风险开发一款完完全全的满分新作，倒不如借鉴同行的优秀之处，发挥自己的长处去开发一款更容易被大众接受的 8 分佳作。因此也不难理解《往日不再》为何给人一种大杂烩的感觉：和《最后生还者》非常相似的世界观和画面风格、《求生之路》里那些疾步如飞的丧尸、还有几乎所有开放世界都有的“清据点”和搜刮素材，甚至还加入了一些潜入要素。而从现在公布的情报来看，本作虽然有各种既视感，但依然有自己的游戏特色，并且表现出了不错的游戏素质。对于喜欢丧尸题材开放世界游戏的玩家来说，本作可能就是你所梦寐以求想玩到的那款游戏。

任务或者打猎可以提升各个营地的信赖度，从而提升自身的武器装备和摩托车。

Q：根据信赖度的不同会影响故事的走向吗？

A：信赖度在故事中也有很大的作用，不过目前还无法详细解释，各位玩家在亲自游玩时就可以自行体会到。

Q：主人公的火力到最后可以提升到对抗一整个区域中的敌人吗？还是遇到一大群的敌人后只能逃往安全屋？

A：之前的现场演示其实是在游戏的初期，主人公此时无论是等级还是装备都还不够强大，因此还没有能力去处理一大群的异变者。不过随着流程的推进，当主人公获得了各营地的信赖度并提升了自己的装备，在最后是有可能去击杀一大群的异变者的。本次 TGS 会场中体验版的内容即发生在游戏的后期，其中有着不少需要长时间去经营后才能获得的武器装备。在这个体验版中即可以去对抗一大群的异变者。

Q：游戏中一个昼夜交替的时间大概是现实中的多长时间呢？

A：游戏中的 1 个小时大概是现实世界中的 5 分钟。



编辑视点



编辑介绍：喜欢在开放世界中与丧尸共舞的“硬核”玩家

开放世界、丧尸元素……本作乍一看上去很像《腐烂国度》，但对丧尸生态链的细致刻画以及人物与环境的互动要高出前者不少。试玩演示中 1V300 丧尸的场景在让玩家肾上腺素飙升的同时，能看出还有不少需要开动脑筋的战略元素，令人十分期待。



编辑介绍：比起“丧尸围城”，更喜欢“腐烂国度”的捡垃圾爱好者

丧尸题材的游戏有很多，开放世界题材的游戏更多，但丧尸题材的开放世界游戏却不多。从现在公布的情报来看，看似大杂烩的本作有着诸多吸引玩家的要素。而很久没尝试过“大制作”的 Bend Studio 能否驾驭得住，值得玩家期待。



编辑介绍：钟爱单人，以剧情、恐怖、生存为主的丧尸游戏，偶尔也会尝试一下多人合作的 L4D 类型作品

画面上不愧是第一方厂商的作品，题材虽然老旧，但许多新颖的设定也挺想让人尝试。消灭尸潮应该是本作最令人惊喜的方面，非常刺激感官，但看上去消灭起来的方法容易令人感到疲劳。这种类型的游戏没有多人在线模式还是相当可惜。

TIPS 本作存在由小孩变成的异变者，玩家还可以亲手杀死这些敌人。作为欧美游戏众多不成文的“禁忌”之一，即便是变异版本，很多游戏也一直尽量避免出现杀害小孩的情节出现，本作算是一个例外。

BNEI



今年 BNEI 的展台可谓一片亮眼的橙红色，这跟他们主打的两款游戏——《噬神者 3》和《JUMP 战队》的主色调有关，占据展台一角的新荒神“阿努比斯”模型非常抢眼霸气。虽然对 BNEI 来说手游业务有着很大的比重，但是 TGS 展出重点依然放在主机游戏上，手游的宣传区域只有很小的一块，刚公布的“《传说》系列”的新作手游即使在场外设有广告牌，展台也没有太铺张的宣传。

有趣的是，展台的 Showgirl 会给游客派发一个工牌，里面有一张任务清单，按照上面的要求试玩相应的游戏能够拿到一张代码纸，完成所有任务在网上输入代码还可以参加抽奖（奖品还意外地丰富）。

值得一提的今年是任天堂首次参展 TGS，虽然只是作为独立游戏区域的赞助商参展，没有独立的展台，但实际上还是在 BNEI 的展台设置了一小块 NS 游戏的体验区（游戏自然也都是 BNEI 的游戏）。



■很小的一块以Nintendo Switch冠名的展台，多少有些试水的性质。

用高扬的斗志 征服火热的战场


■狰狞的阿努比斯气势十足。


■《JUMP战队》的试玩区占了展台最大的一片区域。


■妹子旁边一大串就是试玩任务的工牌，工牌的带子上还印了BNEI旗下重点作品中主要角色的8 Bit小人，非常可爱。



■“《传说》系列”完全新作的宣传还有点声势不足。







■《噬神者3》的人气虽然跟最火爆的那几款比还有点差距，但想玩也要排上挺长时间的队。

BNEI & D3 PUBLISHER

出展情况总结

出展游戏一览

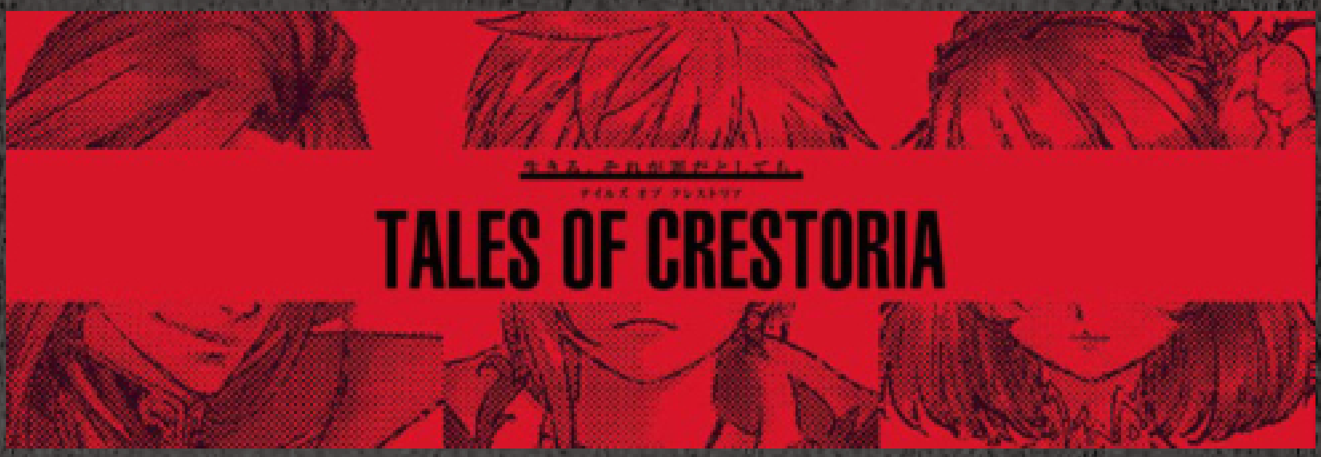
BNEI 出展游戏

游戏名称	对应平台
皇牌空战 7 未知天际	PS4/XOne
噬神者 3	PS4
JUMP 战队	PS4/XOne
灵魂能力VI	PS4/XOne
海贼王 寻密世界	PS4
11-11 记忆重述	PS4
块魂 安可	NS
假面骑士 巅峰战士 ZI-O	NS
快乐假期	NS
火影忍者 博人传 新忍出击	PS4
猫友	3DS/NS

游戏名称	对应平台
刀剑神域 夺命凶弹 完全版	NS/PS4/XOne
刀剑神域 虚空幻界 NS 版	NS
太鼓之达人 NS 版	NS
超·逃走中 & 超战斗中 双套装	NS
宵星传说 复刻版	NS/PS4/XOne
数码宝贝 生存	NS/PS4
铁拳 7	PS4/XOne
东京食尸鬼 :re	PS4
龙珠 Z 战士	NS/PS4

D3 Publisher 出展游戏

游戏名称	对应平台
地球防卫军 铁雨	PS4
地球防卫军 5	PS4
欧米伽迷宫 生活	NS
御姐武戏 起源	PS4



▲手游《罪纹传说》在 TGS 会场也是投入了很多宣传资源。



▲《地球防卫军 铁雨》是 D3 Publisher 今年的重中之重。



▲阿努比斯同时也是《噬神者 3》的标志性荒神，不知道之后会不会荣登封面怪呢?

展出情况评价

和相对保守的 2017 年相比，BNEI 今年无论是展前的 SIE 发布会还是出展阵容都显得十分有气势。

数月前《噬血代码》已经宣布延期至明年，而和它“一脉相承”的《噬神者 3》却是在 SIE 展前发布会上给玩家们带来了个“惊喜”——《噬神者 3》将会在 12 月 7 日发售。随着毫无征兆的突然公布发售日而来的便是 BNEI 在 TGS 会场的大力宣传，在网上随便打开任何一个 BNEI 有关的现场报道都能看到 BNEI 展区那巨大的荒神阿努比斯气球，和平时活动展出时用上的伐折罗相比也毫不逊色。巨大的红黑色也是十分壮观，再加上 TGS 前公开的“《传说》系列”新手游《罪纹传说》的展台也是以红黑色作为宣传的印象色，往年色彩斑斓的 BNEI 展区今年就变成了一片红，这倒也分外抢眼。

另一个展出重点自然是在 E3 上高调公开的《JUMP 战队》不断追加新参战角色的本作在试玩区里也十分惹眼。同属于漫改的《海贼王 寻密世界》正好在这段时间宣布延期至 2019 年，不过也并未缺席今年 TGS 的试玩区。

发售后仍然勤劳地更新 DLC 的《刀剑神域 夺命凶弹》也没有缺席舞台活动，在活动上，制作人宣布将会再次进行一次大型更新，此外还会推出《刀剑神域 虚空幻界》的 NS 版以及登陆三大主机平台并且收录了所有 DLC 内容的《刀剑神域 夺命凶弹 完全

版》。连续两年缺席 TGS 的“《传说》系列”在今年终于再次来到会场，然而主打是手游《罪纹传说》，在 E3 上高调露面的《宵星传说 复刻版》只有在会场播片的份，多少有些叫人失望。

身为去年 BNEI 的 TGS 主打游戏并且举行过多场试玩会的《噬血代码》却是缺席了今年的展会，延期之后这个消息都没再出来过的情况也叫人颇为担心，惟一值得庆幸的是，它与它的“兄弟”《噬神者 3》是由不同的制作组来着手进行开发，所以《噬血代码》的延期倒也不会影响到《噬神者 3》的质量。

从出展的游戏名单来看，BNEI 今年对 NS 的重视度要比去年来得更高一些，不过重点 IP 依然以 PS4 与 XOne 平台为主。

除了传统的试玩与公众日里各主打 IP 的舞台活动之外，BNEI 今年的另一项重点便是推广 eSport，日本 eSport 协会（JeSU）公认的 9 位《铁拳 7》职业选手在 BNEI 的展区进行“《铁拳》职业冠军联赛 日本代表决定赛”，用以炒热现场气氛，最后获胜的“破坏王”拿到了 60 万日元的优胜奖金，并且将会在 11 月参加台湾地区的“第 10 届 eSport 世界冠军大赛”。

D3 Publisher 今年的内容也还算丰富，他们的参展作品并不多，除了早已发售的《地球防卫军 5》之外，新公开的《御姐武戏 起源》属于重制的类型，新作性质的《地球防卫军 铁雨》自然成了重点，这也是本作首次参展并提供试玩，而且在媒体日和公众日还举行了各种各样的活动用来宣传，连“《地球防卫军 铁雨》VS《梦幻俱乐部》”这种画风完全不一样的对决演唱会都有出现。

游戏短波 BNEI

灵魂能力Ⅵ
SOULCALIBUR VI

机种：PS4/XOne	**发行商：**BNEI
类型：格斗	**发售日期：**2018 年 10 月 18 日

本届 TGS 上《灵魂能力Ⅵ》公布的最令人兴奋的消息当属从 9 月 28 日开始的公测，此次公测有 15 名角色可以选择，PS4 和 XOne 玩家人人有份。当然大家看到这段文字的时候，公测已经结束了，对于角色招式的变化应该也有了自己的认识，这里就不多说了，重点谈谈其他方面的情况。

目前已知本作的游戏模式包括：任务模式、故事模式、自创角色、对战模式、在线模式、画廊，这些模式都是之前出现过的。每个角色的武器和服装都是在商店中购买的，玩任何模式都可以获得金钱，不过任务模式是最容易赚钱的模式。而且任务模式一样会有剧情，还可以请佣兵帮忙，可玩性要比以前爬塔走迷宫丰富一些。

自创角色系统在 TGS 前就得到了证实，这次自创角色系统照搬了 5 代的设定，但有一个巨大的改变就是可以选择种族。玩家可以创造蜥蜴女仆，或者骸骨法师等等，从目前国外玩家的反馈来看这是一个相当激动人心的设定。

目前游戏已公布了 20 名角色，在据说是最终版的选人画面里还有 4 个空格，考虑到之前官方有说过季票包括 4 个角色，有可能这 4 个空格就是给 DLC 角色准备的。但从之后放出的截图中玩家能看到《灵魂能力》的最终 BOSS：INFERNO 也是可选择角色，因此最终可使用角色数量肯定会超过 20 个。



海贼王 寻密世界
ONE PIECE WORLD SEEKER

机种：PS4	**发行商：**BNEI
类型：动作冒险	**发售日期：**2019 年

原定于 2018 年内发售的《海贼王 寻密世界》在 TGS 公开的预告里正式宣布延期至 2019 年，这是继《噬血代码》后又一个“虚幻引擎 4”制作的游戏延期，看样子 BNEI 旗下开发组对“虚幻引擎”的磨合还得慢慢来才行。

本作和近年来 BNEI 与光荣合作推出的《海贼无双》之类的作品不同，虽然依然重视动作性，不过从一直以来的动作游戏或者 RPG 变成了探索岛屿的动作冒险游戏。本作有着开放的可探险规模，岛上不仅有海军设施，还有农庄、城市、草原甚至是高地，可探索的范围变得非常广阔。在本作里玩家操作的只有路飞一人，尽管操作角色数量远不如动作类游戏，不过路飞的可伸缩橡胶能力也的确是最适合进行地图探索的人物，利用手臂抓住目标的树木或者建筑来进行迅速突进的移动方式多少让人有些回想起今年在 PS4 上引起热议的蜘蛛超级英雄。

在岛屿上触发的战斗都是无缝切入的，本作里尽可能地再现着原作里路飞所使用的招式，不过要是认为这样便所向无敌的话就大错特错了，克洛克戴尔、赤犬、库赞、黄猿、藤虎等知名的海贼或者海军高层都将成为路飞探索岛屿的阻碍，如何利用能力和周围环境来与他们进行周旋便是玩家的一大难题。





JUMP 战队

ジャンプフォース

机种：PS4/XOne	**发行商**：BNEI
类型：动作	**发售日期**：2019 年内

本次的《JUMP 战队》相较之《Jump 超级明星大乱斗》系统上做出了一定调整，取消了过去非战斗人物的支援系统，以更加精密的“团队对战”取而代之，进入战斗后整个战斗都是以 3V3 的小队战斗进行，三人公用一个血量槽并可以随时切换角色，这使得三个人物的对战成果密不可分，个人的优势或失利都会对团队造成很大影响。

在画面上由于现世代的主机机能作支撑，再加上虚幻引擎的加成，本作中的人物细节表现有了大幅进步，招式的表现更加绚丽。而在场景上本作也不逞多让，战斗直接搬到了香港、纽约这样现实存在的大城市，结合更强大画面表现给人以更高的临场感。

在操作上本作力求精简，各路招式无需像通常的格斗游戏那样去记忆复杂的搓招表，进入对战前几种操作就明明白白地写选入页面右侧，R2+△/○/×/□组合就可以使用各种原作中的帅气招式，即使不经常玩格斗游戏的原作粉丝也能轻松加入对战，战个痛快。



最后作为一款乱斗游戏，玩家们最关心的就是出场人物，目前已经确认的出场人物不多，但个个经典。悟空、鸣人、路飞、黑崎一护自不用说，《幽游白书》的浦饭、《猎人》的小杰、《游戏王》的武藤游戏等人物也有参战，相信日后会有更多大家熟悉的人物登场，掀起更加混乱激烈的战斗。

现场试玩报告

本次 BNEI 展台试玩提供的可操作角色共有 12 名，包括孙悟空、贝吉塔、弗利萨、路飞、索隆、黑胡子、鸣人、佐助、一护、露琪亚、小杰、西索。游戏采取的是三人组队战，笔者选择了小杰、黑胡子和贝吉塔作为己方的三名角色。由于渲染的原因，游戏的整体画面给人一种很强的真实感，让人感觉就像是漫画中的角色进入了现实世界。本作的战斗会全程自动锁定敌方角色，无论是移动还是攻击都会自动以敌人为中心旋转镜头，可能也正因为如此，本作上手起来非常快。按下 L1 键角色会朝着目标敌人进行冲刺，而往反方向推摇杆再配合 L1 键则会让角色快速远离敌人。当敌我双方互相冲刺相撞后，两人会彼此弹开。除了冲刺外，按住 R1 键防御再配合摇杆可以进行闪避。按住 R2 键后角色会对能量槽进行充能，当能量足够之后，按住 R2 键配合四个功能键即可发动对应的技能。除了技能外，普通的轻重攻击以及投技同样是有的。由于是一款乱斗游戏，本作并不需要怎么戳招，更多的是方向配合按键或者是长按短按进行出招。普通的攻击配合上技能是本作最核心的战斗方式。另外，R2 键配合 × 键能发动角色的必杀技，小杰的必杀技便是化身为 10 年后的长发形态进行一番连续攻击。试玩在进行了一局（两轮）之后便结束了，由于时间太短并没有玩出太多核心内容。

总的来看，视角锁定的战斗方式让本作的战斗非常爽快，快速的战斗节奏以及特效带来的冲击让漫画中的不少招式得到了还原。由于我当时选择的那美克星这一战斗场地没有太多建筑，因此也不确定本作有没有场景破坏。对于《JUMP》的爱好者来说，本作的战斗爽快度和画面表现无需担心。

数码宝贝 绝境求生

デジモンサヴァイブ

机种：PS4/NS	**发行商**：BNEI
类型：策略角色扮演	**发售日期**：2019 年

BNEI 在 9 月中旬公开的《数码宝贝 绝境求生》是目前比较少有的策略角色扮演游戏，此前《数码宝贝》相关游戏都是以育成为主的角色扮演类游戏。故事讲述以百束拓磨为首的学生们迷路到数码宝贝们所在的异世界的故事，为了能在陌生的环境里生存下去，他们必须和同伴的数码宝贝们一起齐心协力来找到出路。

本作的角色建模更加贴近动画的风格，角色立绘更是以贴合空间感而进行了强化，有种浓烈的文字冒险游戏感觉。而事实上在游戏进行方式上也的确比较贴近文字冒险游戏，玩家在剧情里的选择不仅仅会给故事带来变化，还会影响到玩家的数码宝贝的进化，甚至会影响到同伴们的生死，这就让故事的展开充满了更多的不确定性和悬疑因素。本作里登场的数码宝贝数量将会在 100 种以上，不过和之前的作品不同的是，本作的进化系统并不会让数码宝贝一直停留在进化后的阶段里，在战斗里我方的数码宝贝可以通过消耗能量来进化，能量用完后就会返回到原来的形态，这就比较贴近动画版的设定。





游戏短波

D3 PUBLISHER

欧米茄迷宫 生活

オメガラビリンス ライフ

机种：NS	**发行商**：D3 Publisher
类型：角色扮演	**发售日期**：2019 年

首次登陆 NS 平台的《欧米茄迷宫 生活》并非 2015 年推出的 PSV 版《欧米茄迷宫》的移植版，而是该系列的最新作。故事背景延续前作风格，讲述乐观向上的红月日向转学到贝尔弗露尔女子学院后为了拯救学校大庭院的危机而挺身而出的故事。本作的舞台和前作并非同一个学校，不过系统风格依然保持着原来的探索迷宫 + 建设学校的节奏。战斗系统上与一般的迷宫探索类角色扮演游戏没有太大差别，但是在通常之外的内容上就无一不散发出“绅士”气息，玩家甚至能通过打倒敌人来让女孩子们获得“ω 力量”不断让胸部变大，而通过解放“ω 力量”就能够获得暂时让角色能力提升的效果。而在学校里的时候，除了能与同学们进行交流之外，还能在大庭院里培养花卉获得素材，或者是自由设计学校的景观，打造自己喜欢的学院。当然本作少不了能与女孩子们进行互动的“闷绝★开花”系统，在该系统里玩家能让角色进入妄想世界，在特定的情景里与她们进行互动，当让她们感到愉悦的时候就能够提升她们的基本参数或者是获得新的技能，继续成功取悦她们的话还会让互动场面发生变化也说不定……？！





御姐武戏 起源

お姉チャンバラ ORIGIN

机种：PS4	**发行商**：D3 Publisher
类型：动作	**发售日期**：2019 年



在 TGS 上全新公开的《御姐武戏 起源》是《御姐武戏》的初代作和第二作的复刻作品，该系列以 3D 酷炫美少女作为卖点，不过在这次的重制版里却是找来了榎波克己（代表作《零之轨迹》、《星之海洋》、《伊苏 7》等）来为本作重绘人设，在现场除了公开主角“彩”的人设图之外，在原作里作为敌人登场的妹妹“咲”也公开了人设立绘，而且在本作里“咲”也能够作为可操作角色来使用。人物的建模都将以最新的人设为参考来进行制作，尽可能地再现出原画的韵味。除了新人设和新可操作角色之外，本作的剧情里还会加入原版里没有描写过的新内容，能让已经玩过初代作的玩家也能拥有全新的体验，而且画面将实现全 60 帧的 Full HD 效果，带来全新的爽快感。

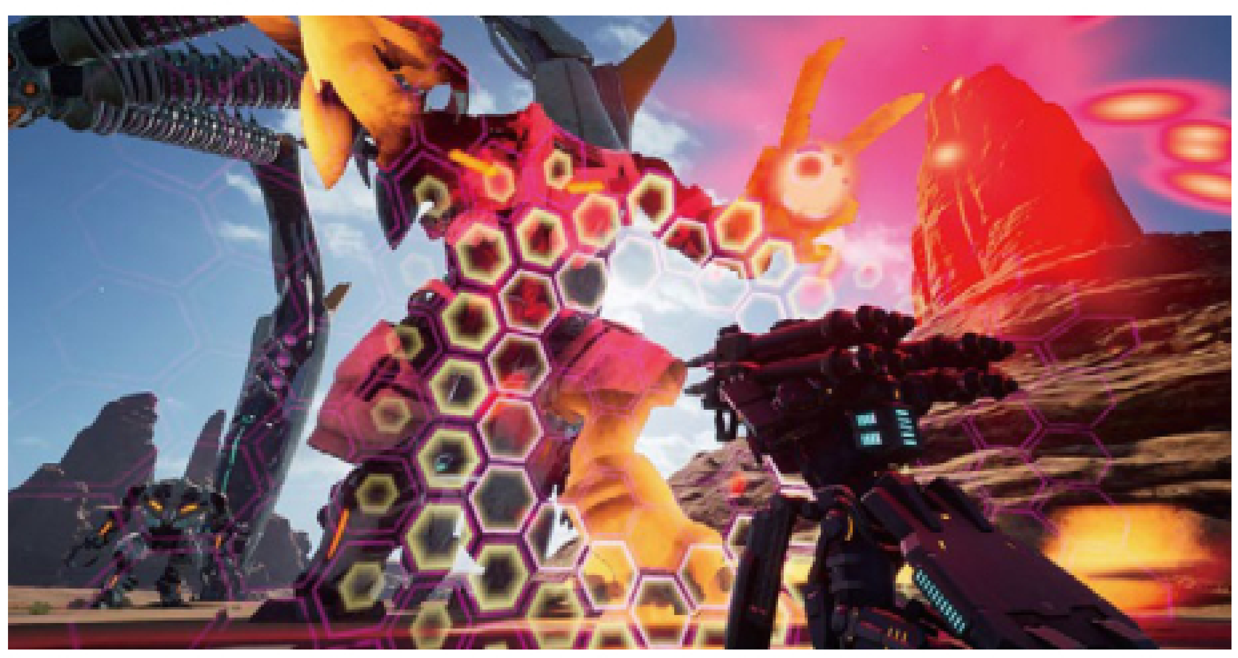


地球防卫军 铁雨

EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN

机种：PS4	**发行商**：D3 Publisher
类型：动作射击	**发售日期**：2019 年

距离《地球防卫军 5》发售还不到一年，D3P 便已经在今年公布了系列的最新作《地球防卫军 铁雨》，并且在 TGS 上提供了试玩。虽然标题并非“6”，但从 Sandlo 手上接过开发大旗的 Yuke’s Media Creations 却让本作在画面上有了质一样的提升，除了建筑物的细节更加丰富之外，战斗的视觉表现力也增强了许多，看上去爽快感十足。游戏仍旧采用了高科技对抗外星侵略生物的题材，在被异形侵略者蹂躏的十年时间里，都市早已化为一片废墟，而曾经被称作希望的地球防卫军（EDF）也节节败退，就连指挥部也惨遭沦陷。为了扭转败局，EDF 开发了名叫“肉体强化机关”的外骨骼装备，能够使士兵发挥出超越常人的战斗力，并且根据战斗状况把军队分成了几大兵种，譬如能够装备多种火器，能力相对均匀的骑兵、擅长侦查还能发起突袭的喷射空降兵等等。而侵略者方面，官方则公开了几种巨型虫类的情报，比如繁殖数量众多，拥有强力口器与强酸液喷射能力的暴风蚁、能够施放瓦斯并借助攻击引起爆炸的炸弹甲虫，以及单体战斗力惊人，行动迅猛的巨大飞虫等，这些生物身上有着叫做“能量宝石”的矿石能源，打倒它们取得宝石可以用来加工成“能量核心”，核心投入到装备制造当中能增强人类的军备实力。



重点展出 FOCAL EXHIBITION





泽克·潘尼沃特

CV：土岐隼一

和主角与尤格一样隶属于潘尼沃特的 AGE，平时和两人一起执行任务。在同伴里他的成长环境尤其恶劣，日常作风看起来很差，不过也有会照顾人的一面，只要是打从心底认同的对象就会对对方抱有强烈的同伴意识。有着两个弟弟，但是与其中一个分开了，另一个最小的弟弟和他一起在潘尼沃特生活。所使用的神机是喷射锤。

编辑视点

编辑介绍：热衷于啃食荒神，研究 IMBA 子弹的玩家。

松风

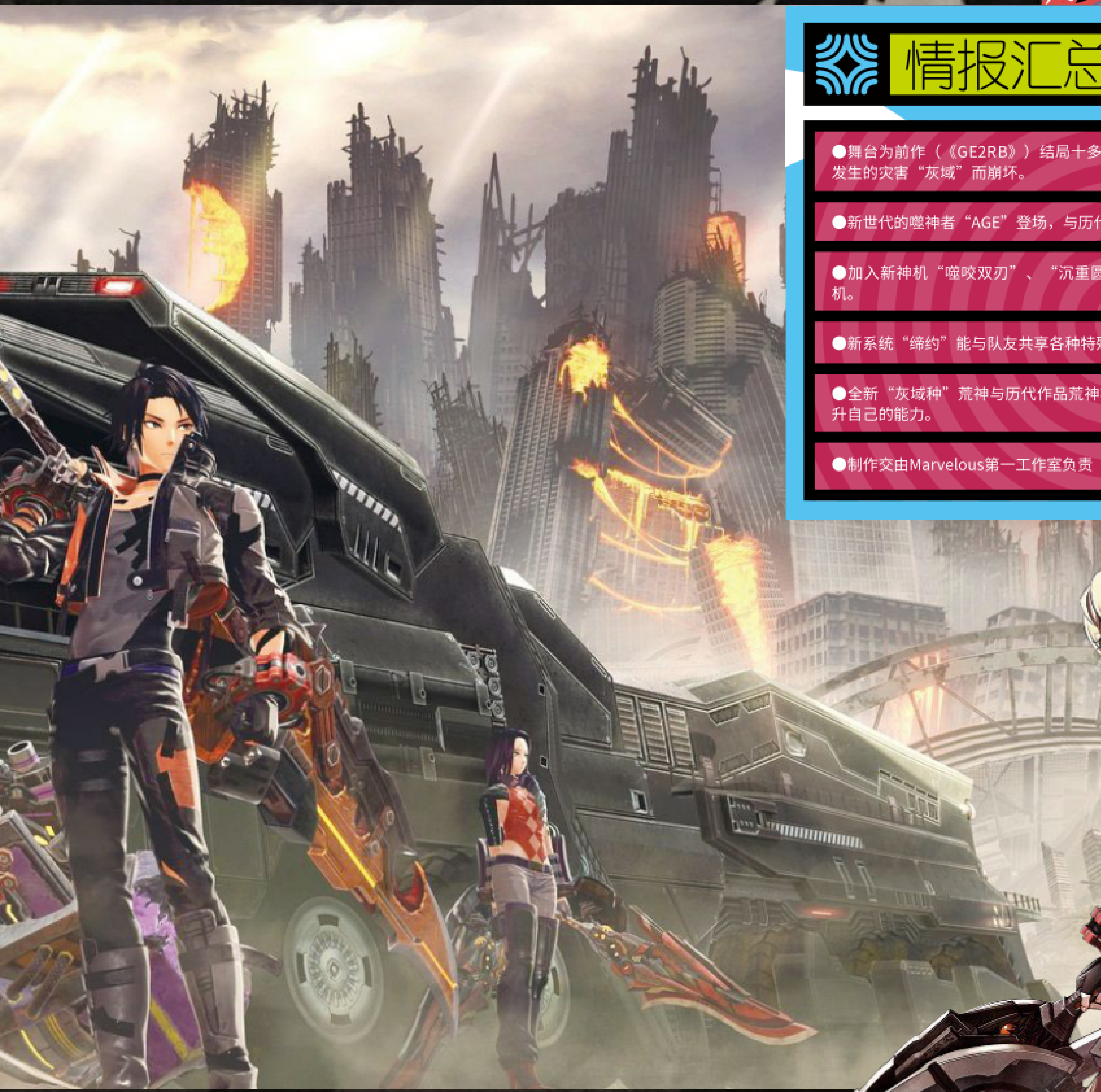
在 TGS 新公布的实机视频可以看出，游戏在整体 UI 方面做出了比较大的改动。尤其是解放部分，由原来的金色变为红 + 黑的暗色调。而《噬神者 解放重生》中各种捕食动作也悉数加入，配上新子弹和新武器，相信本作的战斗将会更快更紧凑。

船队
キャラバン

世界各地的港湾里生产出来的钢铁之船，为了能给在被灰域所侵蚀的世界里进行迅速的物资运输与情报传递而建造起来的，能给支撑起崩毁的基础设施的唯一手段。船被称之为“灰域踏破船”，通常被冠上所属港湾的名字。船体为了防止被灰域侵蚀而用“对荒神装甲”覆盖了船起来。这估计是运用了过去用在噬神者支部外墙上的技术吧。

船队内部装载着被称之为“感应雷达”的装置，能给探索近邻灰域的浓度和周边的荒神，其性能会根据操作装置的噬神者资质而产生变化。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



情报汇总

- ●舞台为前作（《GE2RB》）结局十多年后的芬里尔总部地区，芬里尔总部因突然发生的灾害“灰域”而崩坏。
- ●新世代的噬神者“AGE”登场，与历代作相比，角色阵营更加丰富。
- ●加入新神机“噬咬双刃”、“沉重圆月”和“镭射枪”，总共11种可使用的神机。
- ●新系统“缔约”能与队友共享各种特殊效果。
- ●全新“灰域种”荒神与历代作品荒神将登场，“灰域种”能够捕食噬神者们来提升自己的能力。
- ●制作交由Marvelous第一工作室负责（代表作“《暗魂献祭》系列”）。

就在玩家们还在为《噬血代码》的延期而议论纷纷的时候，和它一脉相承的《噬神者 3》却是突然在索尼的发布会上宣布将在今年 12 月 13 日发售。新公开的角色也各具特色，与噬神者们一直都在芬里尔麾下的以前作品不同，本作由于总部被毁而导致各方势力崛起，在游戏里甚至还能看到神机使之间拔刀相向的剧情，叫人猜不透剧情的走向。新加入的“展盾俯冲”系统和进化后的艺技系统让战斗节奏进一步提升，

文 秋沙雨　美编 NINA

噬神者 3		BNEI	PS4
GOD EATER 3		动作	中文版
2018 年 12 月 13 日	本地 1 人，在线 1 ~ 4 人	无对应周边	
售价 8200 日元			

※Steam版的发售日未定。



克莱儿·维多利亚

CV：户松遥

所属于格莱普尼尔的正规神机使，性格认真，有着优等生般的气质，擅长后方支援和治疗。在某次护送集装箱的任务里遇到了在灰域中进行任务的主角和尤格。所使用的神机为蓄力矛。

格莱普尼尔

グレイプニル

以所属于旧芬里尔总部其中一个师团“格雷普尼尔”为基础的组织，拥有大量的噬神者和 AGE。在灾厄发生时得以幸免，之后在收拾混乱的工作上做出了不少贡献，在旧本部地域有着很强的影响力。拥有着复数的“港湾”，担任着“港湾”之间的调停工作，在港湾之间发生冲突的时候会基于“灰域航行法”来进行调停。

编辑视点

余烬

编辑介绍：无脑使用大剑蓄力斩的系列粉丝。

在第一次看到《噬神者 3》的实机试玩之后，就感觉到了本作相对之前的作品更加“魔幻”。虽然少了一些厚重感，但华丽的特效以及夸张的招式让本作的爽快感大幅提升。对于吸引新玩家来说，这些改变是可取的。

TIPS 会免情报：为庆祝《噬神者 3》发售日公开，从 10 月 3 日开始日服 PS 商店的《噬神者 2 狂怒解放》会面向 PS+ 会员进行限时免费配信。

系列的新开端



在 TGS 的直播节目上，制作人和总监正式公开了本作的时间线——《噬神者 3》发生在《噬神者 2 狂怒解放》的十多年后。

十年以上的时间差距让极东支部成员能否露面这一问题成为了粉丝们讨论的中心，其中呼声比较高的自然是雨宫龙胆与雨宫佐久夜（在手游《噬神者 共鸣指令》里佐久夜已经正式冠上雨宫的姓氏）的孩子“雨宫莲”……当然这不是隔壁《女神异闻录》剧组的那位人气男主角。

《噬神者》这一 IP 发展至今也有 8 年的历史，期间推出过小说、漫画甚至是动画，系列销量全球累计早已突破 400 万，再加上前两年《噬神者 2 狂怒解放》与《噬神者 解放重生》正式登陆欧美地区，BNEI 也正扩大着这个 IP 的影响力，不过三年的空窗期也让热度有所消退。《噬神者 3》之所以与前作拉开这么大的时间差，一来是为了方便构建新的舞台，用全新的环境、全新的队友和全新的荒神来吸引已经对在极东支部周边奔波而感到厌倦的粉丝们，二是能够使用全新的故事背景来吸引新玩家的加入，至今为止公开的情报和设定大多都是系列玩家闻所未闻的内容，让新玩家接触这个系列的门槛得以降低。

本作的中文版将于 2019 年初发售。

露露·马兰

CV：七濑彩夏



隶属于港湾“马兰”的 AGE，与主角等人所在的港湾“潘尼沃特”对立。自幼成为了“马兰”开发的战斗支援系统“扳机加速”的实验对象，能够活用高速战斗来歼灭荒神，是身经百战的噬神者，孑然一身。所使用的神机为噬咬双刃。

港湾“马兰”

バラン

工商业发达的大型港湾，对灰域和 AGE 进行着各种各样的研究，由于技术发达，其他港口还会委托他们进行新设备或者兵器的开发。但是另一方面，他们会时不时进行容易对周围的灰域造成巨大影响的实验，还对房子港口之间发生冲突而颁布的“灰域航行法”有着抵触，所以经常遭到来自各方面的指责。

新荒神



灰域种“努亚达”



崇像



巴尔巴托斯

TIPS 试玩版情报：在 TGS 会场展出用的试玩版将会于近日在 PS 商店里进行限时免费配信。

新要素与改良后的系统

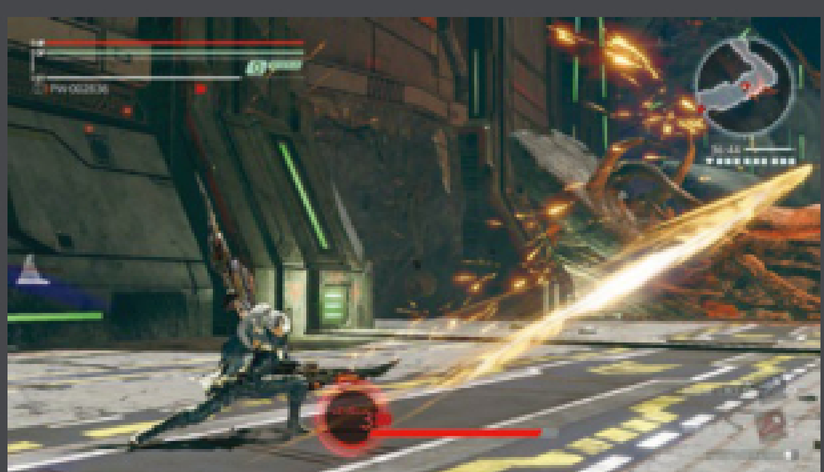
展盾突进
ダイブ

在防御状态下进行突进的新系统，锁定敌人时能够进行追尾，在没有锁定的情况下会朝着角色面向的方向进行突进。在途中无法改变方向，使用期间可以进行动作取消。通常用于高速缩短或者拉开与荒神之间的距离。展盾突进会消耗角色耐力，撞到敌人身上的时候会有攻击判定，消耗耐力的多少、撞击荒神后所造成的伤害都会根据盾牌的类型而有所变化。



解放艺技
バーストアーツ

在解放状态下能够发动的必杀技，分为地面、空中和滑步三类。本作里会有复数的解放必杀登场，玩家可以根据自己的喜好来进行装备。



BA效果
バーストアーツエフェクト

玩家可为解放技艺攻击追加如“天柱”或“烈破”等附加效果，让攻击威力大幅提升。



神机解放扩充
バーストプラグイン

能增加神机解放状态时的附加效果，如提升近战武器威力、减少行动ST的消耗量或是减轻敌人伤害量。每个神机的插件效果固定，无法编辑。



技能安装
スキルインストール

通过消耗“遗留神机”为目标神机安装技能，提升其基本性能，如增加HP的最大值、近战武器的切断攻击力和提升随身物品的使用速度等等。不同神机可装备的遗留神机技能数量也不一样。

编辑枪弹
バレットエディット

通过远程类神机发射出来的子弹可以使用“编辑枪弹”系统来进行自定义。调整和组合“模组”来让子弹获得不同的射击轨道与威力，制作完成后就能把这些原创子弹给投入到战斗里使用。

也许是考虑到前两作（《GE2RB》与《GER》）里“编辑枪弹”系统的平衡度调整不充分而带来的影响，在本作里新引入了“Cost”的概念，玩家出战时能够携带的原创子弹种类与数量会受到“Cost”的限制，系统会自动计算出玩家原创子弹的“Cost”数值，然后以此来决定玩家能够携带的数量。

不过使用原创子弹并不会消耗OP（神谕点数），只有系统默认的子弹才会消耗OP，原创子弹所消耗的是子弹数量。子弹数量在任务结束返回基地后会重置。



限定版

▼由粉丝们在网上选出的娃娃换装系列，这些服装日后将会免费配信。

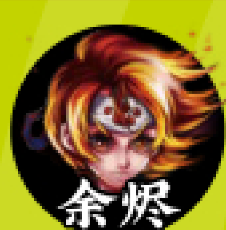


和发售日同时公开的还有PS4版限定版的情报，这是“《噬神者》系列”首次推出官方限定版（此前的限定版都是日本各大商店的店铺特典为主），售价为9980日元（未含税）。

内容包括：

①《噬神者3》游戏本体；
②特制包装盒；
③原声音乐集CD；
④美术画集；
⑤主角换装“ヴァジュラくん（帝王）”。

现场试玩报告


余烬

BNEI展台中《噬神者3》的试玩是四名玩家组队讨伐新荒神“阿努比斯”，工作人员会一开始将任务选择好，试玩者只需要整理好装备便可以直接开始任务。由于笔者在之前的作品中一直使用大剑，因此在本次试玩中也更加关心大剑的变化。

游戏整体的画面效果较前作的进步非常明显，特别是光影的效果非常不错，这也使得本作较前作在场景上更加明亮。在实际上手之后，会发现大剑的攻击和按键方式和前作并无二致，对于老玩家来说可以快速上手。相对于前作来说，“缔约”和“解放艺技”是我在本次试玩中最明显感到的新系统。

在和同伴保持一定距离共同战斗一段时间后，画面中会出现按下“L2+R2”的提示，顺利按下之后便会和另一名同伴进入缔约状态，有一根提示线会将两人相连。缔约状态下会与连接的同伴共享一些状态，并且共享的状态和装备的缔约插件有关，比如我装备的是回复生命值的缔约插件，两人的生命值会缓慢恢复。解放艺技类似于2代的“血技”，但又有着很大的不同。同一场战斗中可以同时装备地面类、空中类、滑步类三种解放艺技，与只能装备一种的血技相比有着更多的攻击方式。不过解放艺技只能在解放状态下进行使用，这与随时都能使用的普通血技相比有局限，更像是有各种限制的“黑血技”。对于老玩家来说，随时随地保持解放状态是最基本的操作，在加上本作可能也会有开场一定时间后自动进入解放状态的相关功能，相信解放艺技的限制并不会太明显。

从这次的试玩体验来看，解放艺技的特效非常华丽，并且频繁地使用也非常爽快。由于试玩的时间不长，再加上队友感觉都是新手，我们并没有在规定时间内对这头愤怒后会站立起来的“阿努比斯”造成太多伤害。不过从画面到系统的进化，依然让我在短暂的试玩之后对本作充满了期待！

文 水无月 美编 01



※ 本作 steam 版于 2019 年 2 月 1 日发售

皇牌空战7 未知天际	PS4 XOne BNEI	
Ace Combat 7 Skies Unknown	射击	中文版
2019年1月17日 本地1人	对应PSVR	
售价为8208日元		

“《皇牌空战》系列”最新作《皇牌空战 7》自从 2015 年底正式公开之后，这款历时 11 年后登场的系列正统续作的开发进度始终让粉丝们时刻挂念着，而本作的发售日期几经辗转，终于锁定在了明年的 1 月 17 日。而副标题“未知天际”及诸多和人物、剧情相关的情报也陆续公开，下面就让我们来了解一下关于本作的最新情报吧。

情报汇总

- 本作是“《皇牌空战》系列”11年来的首部正统续作，上一部正统作品为2007年X360平台的《皇牌空战6 解放之火》。
- 本作开发组是之前开发了系列历代正统作的原班人马“PROJECT ACES”小组。剧本由曾参与《皇牌空战4 破碎的天空》和《皇牌空战5 未颂的战争》的片渕须直负责。
- 《皇牌空战7》的舞台是曾作为2代、3代和4代舞台的尤吉亚大陆，游戏内的年代为2019年，介于6代（2015年）和3代（2040年）之间。
- 本作的主题是“天空的革新”，将会更加注重对于天气、云雾等天空中的景象的描绘，强化玩家对于天空的感触。
- 本作PS4版的早期购入特典为PS4高清移植版的《皇牌空战5 未颂的战争》，而Xone版的早期购入特典则为下位互换版的《皇牌空战6 解放之火》。
- 本作将支持VR模式。

简述“《皇牌空战》系列”

“《皇牌空战》系列”是 BNEI 发行的著名 3D 空战射击游戏，初代于 1995 年发售于 PS 平台，之后在 20 余年内，连同《皇牌空战 7》在内共推出 8 部正统续作（包括作为系列故事起点的前传《皇牌空战 0 贝尔卡战争》），除此之外在 PSP 及 PS3/X360 平台还推出了《皇牌空战 X 苍穹诡影》、《皇牌空战 X2 联合突袭》和《皇牌空战 突击地平线》等外传作品。迄今为止全系列销量已超过 1400 万。“《皇牌空战》系列”本传与《苍穹诡影》均为同一世界观，《皇牌空战 7》的故事舞台尤吉亚大陆以及登场的势力奥西亚、埃尔吉亚等，都是系列粉丝们耳熟能详的名词。另外，《皇牌空战 5 未颂的战争》（PS4 版）与《皇牌空战 6 解放之火》（XOne 下位互换版）将分别作为 PS4 版和 XOne 版的预购特典而推出。系列粉丝们不要错过哦。

天空的革新

经历了 11 年的岁月，大家盼望的正统续作终于登场！





以“天空的革新”为主题的本作，将以完全立体的角度来表现整个天空，从云彩到地面景观的细节都绘制得非常细致，让玩家能够体验到亲身在天空中翱翔的感觉。另外，本作还将着重表现云层、雷电、乱气流等气候现象对于玩家视觉效果的影响，而驾机在云层中上下交错穿越可以影响敌机捕捉自身，在空战中也将会是一种有效的战术，不过玩家自己的视野同样会受到影响，可谓是有利有弊。同时为了进一步提升玩家的临场感和投入度，本作还将支持 VR，关于 VR 的实际试玩效果各位可以参考文末的 UCG 前方小分队的试玩报告。

ACE COMBAT 7:SKIES UNKNOWN & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
© DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

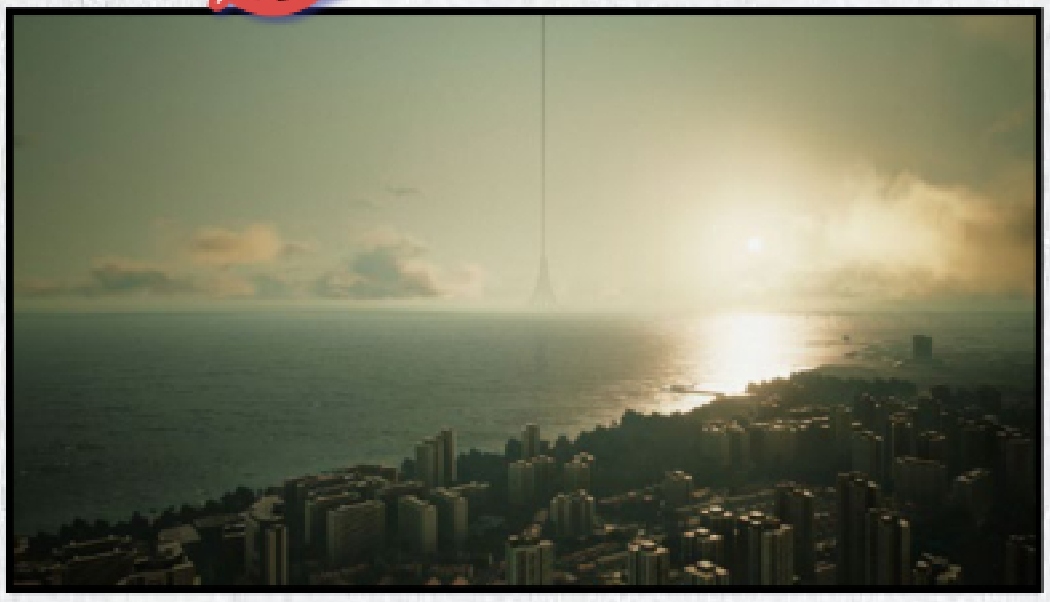
TIPS 负责本作的剧本的片渕须直曾在 2016 年以动画电影《在这世界的角落》获得了日本电影学院奖的最佳导演奖。在本作他将从独特的角度来对“有人机和无人机”、“奥西亚和埃尔吉亚”之间的关系来诠释自己的思考，而不会只是写一个单纯的善恶分明的故事。

故事背景

1999 年，随着小行星尤利西斯的坠落，尤吉亚大陆遭到了大范围灾害，10 年之后，逐渐从灾害中恢复过来的大陆各国，在大国奥西亚联邦的倡导下，为了大规模利用太阳能而开始修建轨道电梯，奥西亚联邦以此逐步掌握了大陆政治的主导权。但奥西亚联邦在大陆政治地位的崛起也引起另一大国埃尔吉亚王国的敌视，两国之间的紧张气氛正处于不断升级的状态。

2019 年，奥西亚国内频繁爆发使用无人机发动的恐怖袭击事件，而此时埃尔吉亚王国出兵占领了奥西亚和尤吉亚诸国建造的轨道电梯及周边设施。奥西亚也因此向埃尔吉亚发起宣战布告，“第二次大陆战争”由此爆发。

为了对抗拥有强大军事力量的奥西亚，埃尔吉亚开始大规模将无人攻击机投入战争并很快在战争中取得了优势。奥西亚的势力很快就被迫退缩到大陆东部海岸。与埃尔吉亚的无人攻击机能够准确地避开都市，对军事目标进行精确打击相比，奥西亚的空军则频繁发生误炸民间目标的事故，而埃尔吉亚王国的公主因此在广播中对奥西亚进行了批判，世界舆论也由此逐步倾向埃尔吉亚。



“无人机将是战场的主角，有人机的夕阳已经到来……”——抱有此想法的人正逐步增加。而玩家在《皇牌空战 7 未知天际》中即将扮演奥西亚军的一员，将与大规模使用无人机开展战争的埃尔吉亚军在蔚蓝天际之中展开一场较量。

登场人物

主人公

本次玩家扮演的主人公按惯例依然并未露脸，不过其身分是因违反了军纪而被遣送到奥西亚空军的惩罚部队服役的飞行员。惩罚部队的成员在其机体上都有着数道特殊的，被称为“罪线”的划痕，以表示其所犯罪行的轻重，主人公的机体划痕为 3 道。而惩罚部队中也有着包括 Su-35 及 F-15 在内的多种战机，在剧情中主人公会遭遇哪些人，发生什么故事值得期待。

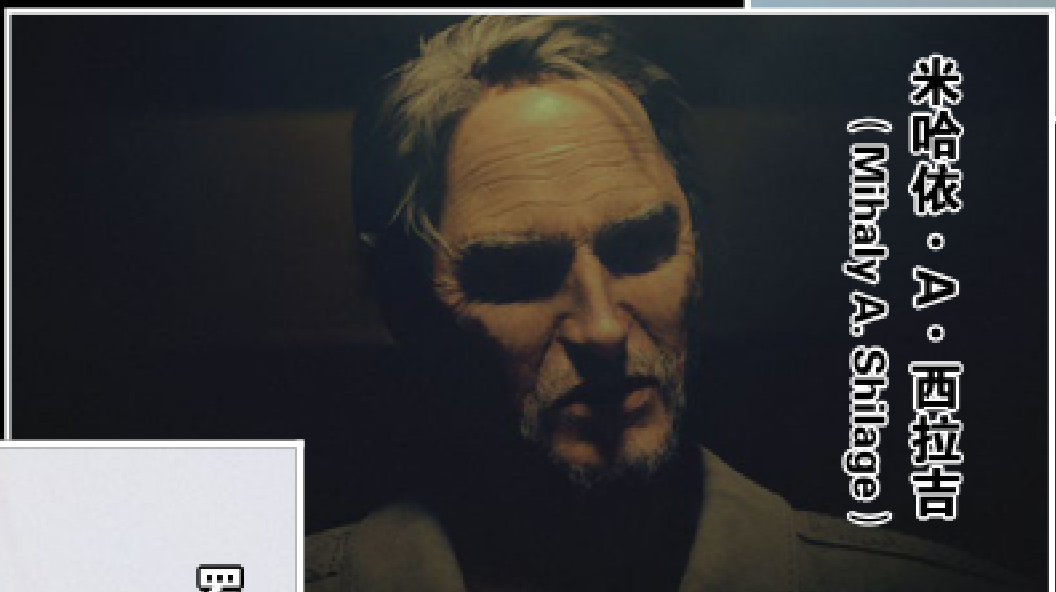


△ 主人公的个人标志



施洛德博士（Dr. Schroeder）

和埃尔吉亚军无人机开发有着密切关联的重要人物，是一名有着典型科学家气质的人。



米哈依·A·西拉吉（Mihaly A. Shilage）

埃尔吉亚实验部队的飞行员，身经百战，曾亲手葬送了诸多敌方资深飞行员，是埃尔吉亚军中的绝对王牌。



艾布莉尔·米德（Avril Mead）

服役于奥西亚空军惩罚部队，经验丰富的飞机机械师，曾修理过诸多的机体，因其能力有着“废品女王”的别名，是一位彻头彻尾的个人主义者。



罗莎·柯赛特·德·艾丽泽（Rosa Cossette D'Elise）

埃尔吉亚王国的公主，虽然从小在平民区长大，但在大陆战争之后随着埃尔吉亚王政的复辟，她的父亲成为了埃尔吉亚国王，她也由此回归王室。

编辑视点

宇宙人

编辑介绍：自称编辑部内VR耐晕值最高的编辑。

毕竟不是所有人都能当空军的，通过VR，能在游戏中能够体验空军的战斗而且不用担心真的头晕，做到这点的本作就足以让人期待。特别是驾驶着战斗机从空母上起飞的瞬间真叫人无比兴奋。

三日月

编辑介绍：不在乎什么飞机，只有能开就行的飞行游戏爱好者。

3D类型的空战游戏不多，“《皇牌空战》系列”算是其中的佼佼者。虽然系列曾经走过一些歪路，但最新作很明显要回归传统，配合强大的画面和对应PS VR，对于系列以及空战游戏爱好者来说无疑非常有吸引力。

现场试玩报告

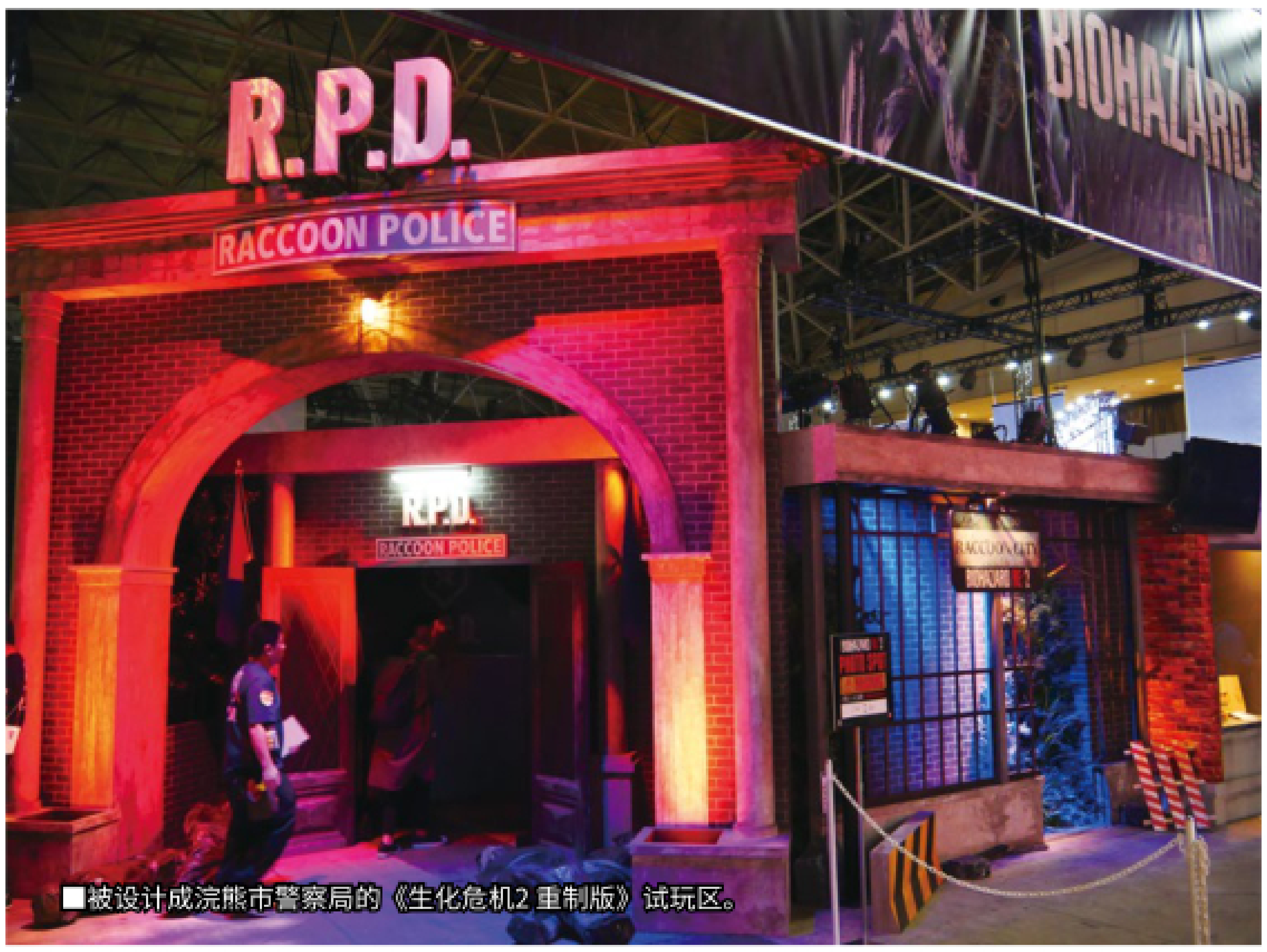
宇宙人

《皇牌空战 7》是我买了 PS VR 之后最期待的游戏，所以这次 TGS 上也冲着 VR 模式去尝试。PS VR 由于分辨率低的原因，VR 模式虽然能看清楚画面中的基本元素，但是细节实在无法要求更多了。还好游戏的帧数还是非常稳。

VR 模式只有驾驶舱内的视角模式，玩家任何时候视点都是置身于机舱内的，对于不习惯这个模式的玩家可能要适应一下，特别是要先熟悉操作界面，找到驾驶感觉，而且用自己的视线来寻找敌机似乎并没想象中好用。不过 VR 模拟驾驶的体验，特别是驾驶战斗机从战舰上起飞这一刻，对于这类游戏爱好者来说难免会感到非常激动。此外，不得不说本作的优化非常出色，玩起来眩晕的感觉并不明显，就是不知道长时间游玩容不容易产生不适。

CAPCOM





■被设计成浣熊市警察局的《生化危机2 重制版》试玩区。



每年 TGS，Capcom 展台都是无数玩家抢试玩必须优先攻略的重要阵地，为此，Capcom 每年也是最认真布置展台的厂商之一，今年虽然《怪物猎人》的缺席以及其他展台有《只狼》这种受瞩目的游戏，注定让今年展台的热度会有所下降，但是 Capcom 对自己的展台布置却毫不马虎。每一款提供试玩的游戏，展区都经过精心设计。就连《被囚禁的掌心》这款小众的文字游戏，都专门设置了一个模仿监仓的试玩区，这就可见 Capcom 对自家作品的重视，以及对玩家游戏体验的讲究。

冷饭合集试人气 新作大潮展雄心


■位于《鬼泣5》试玩区的尼禄等身大雕像。



■《洛克人》全系列的回顾墙。


■《被囚禁的掌心》的“试玩监仓”。



■《洛克人》30周年纪念小美术馆里陈列着很多有意思的展品。



■警察局旁边的武器店橱窗。




■拍摄展台的过程中被突然跳出来的这位老哥吓了一跳。

CAPCOM 出展情况总结

文 苍穹 美编 Tawliet

出展游戏一览

本届 Capcom 参展的游戏数量虽不多，但各个都堪称能独当一面（具体如下），移动端方面则只有一款在女性玩家中人气极高的《被囚禁的掌心 Refrain》。

译名	原名	对应平台	发售日
生化危机 2 重制版	バイオハザ - ド RE:2	PS4/XOne	2019 年 1 月 25 日
鬼泣 5	デビル メイ クライ 5	PS4/XOne	2019 年 3 月 8 日
洛克人 11	ロックマン 11 运命の齿车	NS/PS4/XOne	2018 年 10 月 4 日
街头霸王 30 周年纪念合集 国际版	ストリ - トファイタ - 30th アニバ - サリ - コレクション インタ - ナショナル	NS/PS4/XOne	2018 年 10 月 25 日
Capcom 清版动作合集	カプコン ベルトアクション コレクション	NS/PS4/XOne	已发售



▲《鬼泣 5》和《洛克人》联动，创意堪称天马行空。



▲“《街头霸王》系列”制作人小野义德为ときど颁发冠军奖牌。



▲《怪物猎人 世界》Dream Match 比赛中挑战的是暴鳞龙和炎妃龙。

展出情况评价

作为此次 Capcom 展台的领军之作，《生化 2 重制版》和《鬼泣 5》在 TGS 期间都有猛料爆出——前者终于公布了艾达的造型，后者则有翠西和蕾蒂正式登场，几位女角色无疑吸引了不少眼球。而这两款游戏的展台也有各自的独到之处，《生化 2》的试玩区精心装修成了浣熊市警察局的模样，“肯多枪店”的橱窗里展示着本作的各种枪模，还有 COSer 扮成丧尸在附近游走；《鬼泣 5》区则有一个 1:1 大小的尼禄模型，成为镜头的焦点，舞台活动上还公开了《鬼泣 5》×《洛克人》的惊人联动。而且这两个主创团队的制作人还在百忙之余接受了来自中国的游戏主播的采访，期间更爆出“《生化 2 重制版》会收录中文语音”这样的重磅消息，着实让人兴奋！

虽然没有《怪物猎人》新作参展，但《MH》在日本的人气依旧不可动摇。9 月 23 日在 TGS 会场举行的“《怪物猎人 世界》Dream Match”活动集合了来自日本、美国、韩国、台湾、香港 5 个地区的 5 支优胜队伍，现场挑战高难度任务、比拼时间，辻本良三和藤冈要也到场助阵。最终，由日本地区的代表队 Agent 获得冠军。《街头霸王 V 街机版》同样于 9 月 22 ~ 23 日举办了盛大的比赛——Capcom Pro Tour Japan Premier，最终日本选手ときど拿下冠军，获得 500 万日元的奖金。

其他舞台活动方面也是热闹非凡，《Capcom 清版动作合集》的 EVENT 就请来了近期很火的动画《高分少女》的原作者押切莲介作为嘉宾。《逆转裁判》则于特别法庭活动上首次公开了《逆转裁判 123 成步堂精选集》登陆 NS/PS4/XOne 平台的消息，不过玩家们期待的系列新作毫无动静，不免让人有些失望。

游戏短波

洛克人 11

ロックマン 11 运命の齿车

机种：NS/PS4/XOne	发行商：Capcom
类型：动作	发售日期：2018 年 10 月 4 日

由于已经临近发售，再加上 9 月 7 日就已放出过公开试玩 Demo，《洛克人 11》在 TGS 上没有公开什么新内容，现场提供了更加丰富的关卡和 BOSS 供玩家挑战。9 月 20 日公开的情报中，则展示了 8 大 BOSS 中的最后 2 人——酸液人和冻土人的相关关卡。



酸液人

Acid Man

原本是在化学药品工厂负责生产药物的机器人，被威利改造后，喜欢上了生产危险的剧毒。酸液人周身包裹着剧毒构成的屏障，不仅能用于防御，还可以发出毒性飞弹。洛克人必须要先设法攻破屏障，否则近身攻击会自受其害。

BOSS 所在的关卡是化学药品工厂，除了暴走的机器人外，到处都充斥着剧毒废液，一旦触碰就会受到极大伤害。

击倒 BOSS 能获得特殊武器“酸液屏障”，其最大的特征是拥有出色的防御能力，剧毒覆盖全身后能让敌方的子弹无效化。



冻土人

Tundra Man

用于极地开拓和调查的机器人，通过电视了解到冰上舞蹈的魅力后，开始独自一人在极地练习。冻土人会以冰上舞蹈技巧展开华丽的攻势，攻击力也很高，它在启动速度齿轮后，还能以高速的旋转卷起绝对零度暴风雪。

BOSS 所在的关卡是被冻土覆盖的冰天雪地，在冻结的地面上行走会打滑，不时还有暴风雪袭来，对操作都是极大的考验。

击倒 BOSS 获得的特殊武器能发动绝对零度暴风雪，将敌人甚至火焰冻住，耐久力较低的杂兵会被直接破坏。



全新登场 NEW APPEARANCE

逆转裁判 123 成步堂精选集

逆转裁判 123 成歩堂セレクション

机种：NS/PS4/XOne	发行商：Capcom
类型：文字冒险	发售日期：2019 年



始于 2001 年、在 GBA 时代为玩家们所熟悉的“《逆转裁判》系列”，曾于 2015 年在 3DS 平台推出《逆转裁判 123 成步堂精选集》，如今这个合集宣布将高清化移植到家用机平台。玩家扮演辩护律师成步堂龙一，调查现场、搜集证据、通过推理发现事件的真相，并在法庭上将不利形式逆转！

本作收录了作为系列原点的《逆转裁判 复苏的逆转》、《逆转裁判 2》和《逆转裁判 3》这 3 款游戏共 14 话内容，其中《复苏的逆转》是系列初代的 NDS 强化移植版，相比原版追加了第 5 话的内容，以及结合 NDS 的麦克风、触控机能追加的新要素，2、3 两作同样是基于 NDS 版高清化。除了画面上的进化以外，此次合集同时收录有日语和英语两种版本，并添加了手柄震动功能。不过，是否推出官方中文版目前尚无消息，有待 Capcom 方面的进一步公开。







文 苍穹 美编 Juxi

生化危机2 重制版		PS4 / XOne Capcom	
RESIDENT EVIL 2		动作冒险	中文版
2019年1月25日	本地1人	无对应周边	
售价为428港币			

※Steam/Win 10版同步发售

TGS 期间《生化危机 2 重制版》提供了里昂和克莱尔两个不同的试玩 Demo，玩家们最期待的艾达造型也终于公开。除了最新宣传影像包括繁简中文字幕外，现场的试玩机也可以调出中文字幕，非常厚道。而最令人兴奋的消息，莫过于本作的亚洲版还将提供中文语音，Capcom 官方这样不遗余力的中文化值得点赞！

情报汇总

- ●经典之作《生化危机2》通过“RE引擎”彻底重制。
- ●从传统的第三人称固定视角，改为《生化危机4》以后的越肩视角。
- ●剧情在大方向不变的前提下，做出了大量的细节调整。
- ●角色造型、场景结构和谜题设计相较原版都发生了许多变化。
- ●匕首改为有耐久值的消耗品，除了主动攻击外，还能用于挣脱敌人的纠缠。
- ●日版将分为D评级（17岁以上）和Z评级（18岁以上）两个版本发售。

Capcom 头号 IP 经典重制

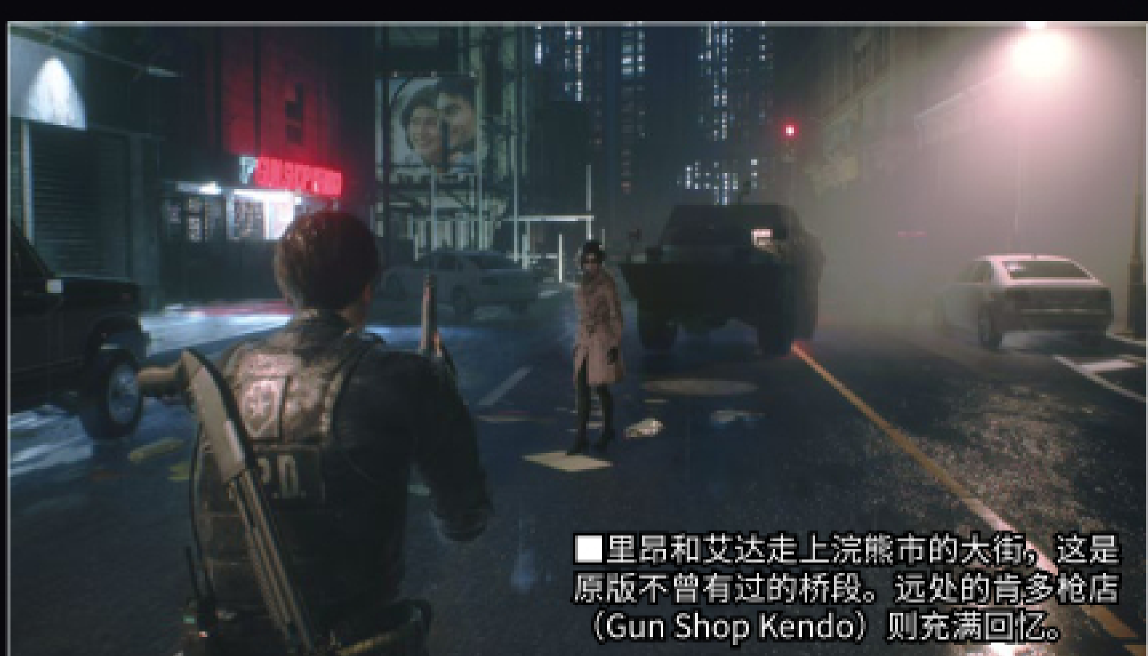
重点展出 FOCAL EXHIBITION

“《生化危机》系列”的全球累计销量已达 8300 万套，远超《怪物猎人》和《街头霸王》，是 Capcom 旗下当之无愧的头号 IP。而 2 代在系列中的地位和经典程度都毋庸置疑，重制版赶在发售 20 周年之际推出，既充满了纪念意义，也包含着不容有失的压力和决心。虽然本作的角色造型（主要是脸部）引起了较大争议，但玩家的期待度仍随着发售日的接近不断高涨。

主要角色，悉数登场！

艾达・王 Ada Wong

里昂在地下停车场遇到的神秘女子，言行举止与一般的幸存者截然不同。艾达很明显知道浣熊市爆发生化危机的幕后真相，她的真实目的则隐藏在墨镜和厚厚的风衣之下。



■里昂和艾达走上浣熊市的大街，这是原版不曾有过的桥段。远处的肯多枪店（Gun Shop Kendo）则充满回忆。



©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

TIPS 亚洲版的《生化危机 2 重制版》宣布提供中文语音，当然玩家亦可选择原本的日语或英语语音。



雪莉・柏肯
Sherry Birkin

克莱尔在警察局发现的独自行动的少女，在对克莱尔产生信任感后的她请求对方帮自己寻找妈妈。雪莉是威廉和安奈特的女儿，由于父母都是安布雷拉的员工，她从小缺乏陪伴和关爱。



◀雪莉一家三口的照片。但这一家人也与浣熊市的众多幸福家庭一样，迈向了悲剧的深渊……



◀面对强大的G，小队几乎全军覆没，录像里一闪而过的应该是『死神』汉克的身影。



▶G2型态。G病毒的扩散和变异非常快，巨大的眼珠是其特征。



威廉・柏肯
William Birkin

安布雷拉制药公司的员工，实际上是研究病毒的精英，发现了各方面都远胜于t病毒的G病毒。面对前来抢夺实验成果的特殊部队，威廉给自己注射了G病毒，成为恐怖的怪物，同时也导致t病毒在浣熊市扩散蔓延开。



安奈特・柏肯
Annette Birkin

同样是安布雷拉制药公司的员工，一心协助丈夫的病毒研究。事件发生后，安奈特在担心丈夫、女儿的同时，还要保护G病毒不被抢走。



布莱恩・艾恩斯
Brian Irons

浣熊市警察局局长，私底下与安布雷拉公司相互勾结，且性格扭曲变态。《重制版》中布莱恩对雪莉非常执着，面对克莱尔时丝毫不掩饰自己的粗暴。

编辑视点

纱迦

编辑介绍：在PS上通了“里昂篇”，在DC上通了“克莱尔篇”。

这次TGS的诸多情报中，最令我兴奋的是游戏将加入中文语音。从《古墓丽影 崛起》开始，高质量的中文配音越来越受到中国玩家的青睐。从目前公布的情报来看，《生化危机2 重制版》的改动本来就很大，再加上中文语音，相信即使是原作烂熟于心的老玩家届时也一定有内外一新的感觉。

余烬

编辑介绍：因小时候被迫看了不少鬼片，而对丧尸也感到恐惧的玩家。

卷帘门外有丧尸不断敲门与嚎叫，而转过身来便发现了一名丧尸已经进入房间，这种恐怖感与危机感让本作的体验熟悉而刺激。丧尸被子弹击中后的反馈以及血液的细致表现更是让这种恐怖与危机变得真实，这碗冷饭可不仅仅只是闻着香！

TIPS 本作的日语声优公布，具体如下：里昂（森川智之）、克莱尔（甲斐田裕子）、雪莉（佐佐木りお）、艾达（皆川纯子）、威廉（关俊彦）、安奈特（林真理花）、马文（小松史法）、布莱恩（广濑彰勇）。



传说中的恶魔猎人但丁登场！那个男人来了

文 六等星　美编 Juxi

在 E3 和科隆上备受关注的《鬼泣 5》在今年 TGS 上再次震撼全场，不仅带来了但丁的实机演示，翠西、蕾蒂两名美女也一同出场，而最神秘的黑发男子也公开了正面的相貌，限定版内容以及与《洛克人》的联动也为本作特色不少。

PS4　XOne

鬼泣5		Capcom	
Devil may cry 5		动作	中文版
2019年3月8日	本地1人	无对应周边	
售价为428港币			

※Steam版同步发售

情报汇总

- 但丁宣传影像与实机演示公开，翠西蕾蒂登场。
- 《鬼泣5》联动《洛克人11》，尼禄用上了洛克炮。
- 限定版内容公布，包含多种特典与真人拍摄的过场动画。

对于系列粉丝而言，虽然尼禄担任了主角，但是但丁第一男神的地位仍无法被撼动，这次 TGS 不仅带来但丁的宣传影像，实机演示更是向我们展示了许多战斗系统方面的情报，下文便为各位读者一一分析这些内容。

独一无二的 Stylish 动作游戏

“《鬼泣》系列”是最对得起卡普空“动作天尊”这个称号的一款作品，除去复刻强化作品外至今共计推出了 5 款作品，无一不受到动作游戏爱好者的热捧，哪怕最令人诟病的 2 代，如今看来也有其特殊的历史意义。



◀镰刀形态的斯巴达剑

风格系统

保留了《鬼泣 4》中强大的四风格切换系统，玩家可以在骗术师、剑圣、皇家护卫、枪神中自由切换，由于阎魔刀的缺失，第五种风格是否存在？存在的话又会是怎样一种战斗方式？成为了粉丝们津津乐道的一个话题。



▲枪神风格追加了滑铲霰弹冲刺。



◀ BOSS 的强力攻击击碎了皇家护卫的防御，但是并没有造成伤害。



▶剑圣风格下最强的真·升龙拳。

编辑视点



果汁

编辑介绍：虽然水平不咋样但还是喜欢玩《鬼泣》与《猎天使魔女》的爱好者。

恶魔手臂的威力与风险再一次展现了《鬼泣》的酷劲，难中带爽的打法即使在短短的试玩时间之中也能窥得端倪。再加上但丁的试玩演示，等待了那么多年终于有了《鬼泣》续作推出的实感了！



宇宙人

编辑介绍：《鬼泣》1、3 代最高难度通关，曾制作过初代攻略。

《鬼泣 5》短短的试玩就让我回想起那熟悉而又久违的味道，光从操作体验来说本作已经几乎可以确定会超越旧作品。关键是在这个动作游戏多年来遍地开花，玩家什么场面都见识过的时代，本作会给我们带来怎样的惊喜呢？

恶魔武器

黑檀木 & 白象牙

从初代陪伴但丁至今，每一作的最终 BOSS 几乎都是由灌满魔力的双枪解决，是最能代表但丁的标志之一，这把武器由制枪师 Nell Goldstein 设计，而《鬼泣 5》中武器艺术家 Nico 目前也已确认正是 Nell Goldstein 的孙女，她将为但丁所有的枪械带来新的能力。





▲目前公开的消息中可以发现所有的枪械都增加了爆破能力。

Balrog 炎魔

本作的拳套武器，特别强化了近距离战斗性能的魔具，由试玩中尼禄对抗的 BOSS 炎狱之主 Balrog 转化而成。虽说拳套也是”《鬼泣》系列“中的常客，但此次追加了大量的踢击招式，在武器切换中通过切换踢和拳的模式会衍生出两套完全不同的招式。





相对于以往拳拳蓄力、极具力量的风格，本作的拳套制作了全新的动作模组，将巴西战舞和拳击融合其中，追求更快、更多的攻击，有点类似于“《BASARA》系列”中的德川家康。随着连击数的上升，武器还会逐渐燃起火焰，提升武器威力。当然，真 · 升龙拳这种一击必杀的大杀器仍然保留，火焰的特效也使得这招更为帅气。

踢击形态的 Balrog 则更加注重力量，不断横扫攻击的同时还能改变人物的移动方向，甚至可以使出“《街霸》系列”中古烈的脚刀，将敌人挑到空中。

TIPS 游戏中左右翻滚会有许多不同的动作。

Cavaliere
骑士



从来没有想过摩托车有一天会成为但丁的武器，在摩托车被雷电恶魔碎片附身后转化而成的恶魔载具，旋转的车轮宛如电锯，可以一分为二成为两把不断旋转在剑圣模式下但丁还能乘坐骑士，使用锐利的撞角和车轮碾压敌人，将一些弱小的敌人轻松吹飞。

在但丁的实机演示中，但丁击败了雷光黑骑士后，黑骑士掉落的碎片融合进摩托车诞生了这辆骑士，虽然视频中的但丁使用了骑士对抗 BOSS，不过在一周目的流程中，玩家应该是要通过这场 BOSS 战才能入手这辆酷炫的恶魔杀器。





魔人变身

拥有斯巴达血统的但丁可以通过攻击来积攒魔力槽，消耗魔力槽进入魔人状态后可以大幅度提升攻击力与恢复力，在战斗过程中切换形态可以让部分招式变得更为强力。

▼继承 2 代的飞行能力。





伙伴集结

4 代中已经成为事务所同伴的翠西与蕾蒂在最新的宣传片中也一同登场，从目前公布仅有三名操控角色的情报来看，这两位角色应该是没办法操控了，但可能部分关卡中会由 AI 控制来帮助玩家一起作战。



翠西
TRISH

美丽的金发恶魔

因为长相酷似但丁的母亲而被魔帝派来接触但丁，在粉碎了魔帝的阴谋后被但丁的魅力感染而成为形影不离的伙伴。作为使用雷电的恶魔，实力也是相当强劲。

TIPS 但丁的战斗曲因为主唱涉嫌性侵而被取消，官方很有可能会重新选曲。









蕾蒂

LADY

重装型恶魔猎人

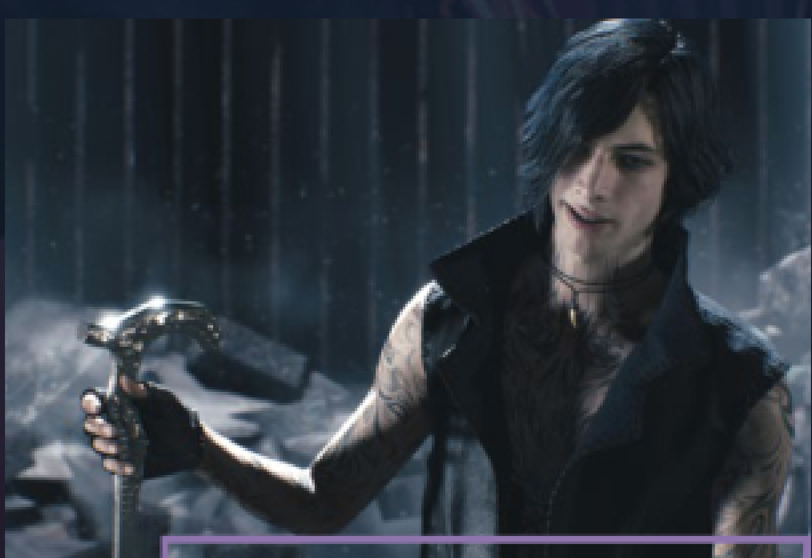
在3代中向堕落的父亲复仇而与但丁相识，迂回曲折之下成为能够一起猎杀恶魔的伙伴。经常会把不划算的工作转手给其他人收取中介费，以各类威力巨大的枪械消灭恶魔。

独臂的恶魔猎人 尼禄

从但丁手中接过了“Devil May Cry”的招牌后的尼禄开始了自己的移动事务所业务，却被神秘又强大的敌人夺走了“恶魔右臂”。在Nico的帮助下，除了绯红女皇和湛蓝玫瑰外，新的恶魔武器DEVIL BREAKER将为尼禄带来更为恐怖的能力。

DEVIL BREAKER 能力公开

由武器艺术家Nico制作的特殊武器恶魔破坏者，拥有许多种类的效果，随着战斗会损坏消耗，玩家可以通过在地图上拾取进行补充，在没有手臂的情况下也可以通过绳索拉扯恶魔或快速靠近大型敌人。



神秘人“V”

瘦弱俊俏的黑发男子，手臂布满纹身，随身携带着一根拐杖和一本魔法书，从宣传片的对话来看，似乎扮演着委托人的角色。目前推测这名角色将以召唤恶魔的方式进行战斗，是该系列全新的一种战斗方式。



OVERTURE 序曲

游戏中玩家最早解锁的破坏者手臂之一，能力主要是释放出强大的电击粉碎敌人。由于是最初的试验型作品，非常适合初学者使用。

TIPS “《鬼泣》系列”全球累计销量突破1600万套。

GERBERA
秋英

以初代的梦魇 β 和花瓣为灵感打造光束武器，可以将大量光束发射，并在空间中来回反射产生大量伤害，在狭小的空间内效果拔群。玩家也可以将光束汇聚起来变为高能光线。

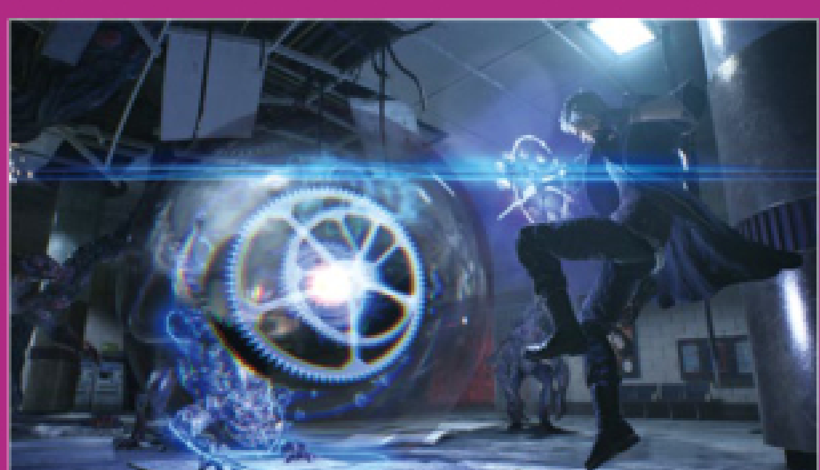




▲强化版本的 GERBERA GP01

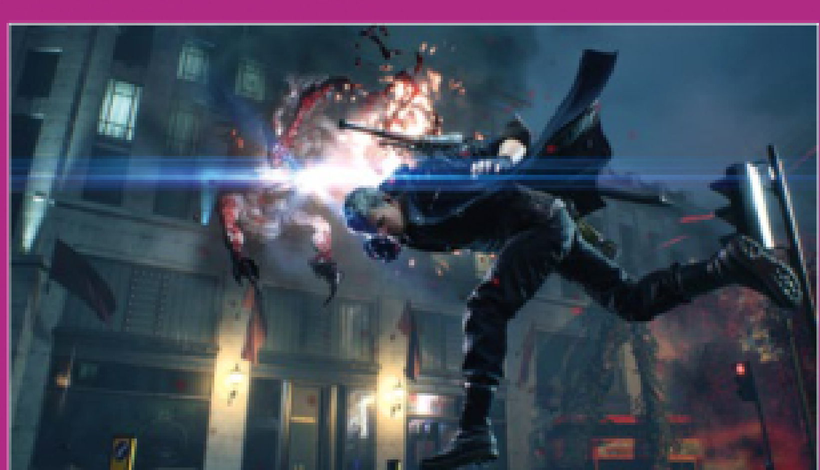
RAGTIME
水银

需要击败特殊敌人获取它身上的素材才能制作出的特殊破坏者，会在前方产生一个扭曲的力场，使所有敌人包括飞行道具的速度减缓，甚至浮空落下的敌人也可以被静止在半空中。



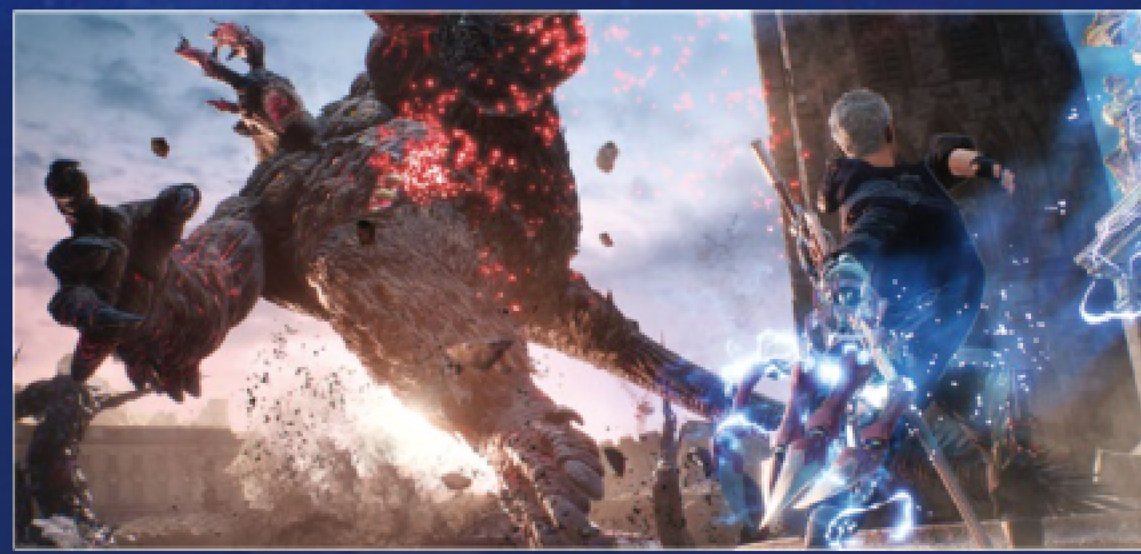
PUNCH LINE
妙语

同样需要击败特殊的敌人获取素材才能解锁的破坏者，可以使用推进装置，加强右手出拳的破坏力，或者在空中使用喷射能力在空中飞舞。尼禄甚至还能踩在化身为火箭的手臂上对敌人造成大量伤害。



BUSTER ARM
破坏臂

以尼禄鬼手为蓝本的仿制型号，性能十分夸张，可以将巨型敌人投掷甩出，宛如原生鬼手一般的鬼神之力。作为代价，这类手臂的耐久度很低，非常容易损坏。



Helter Skelter
切割者

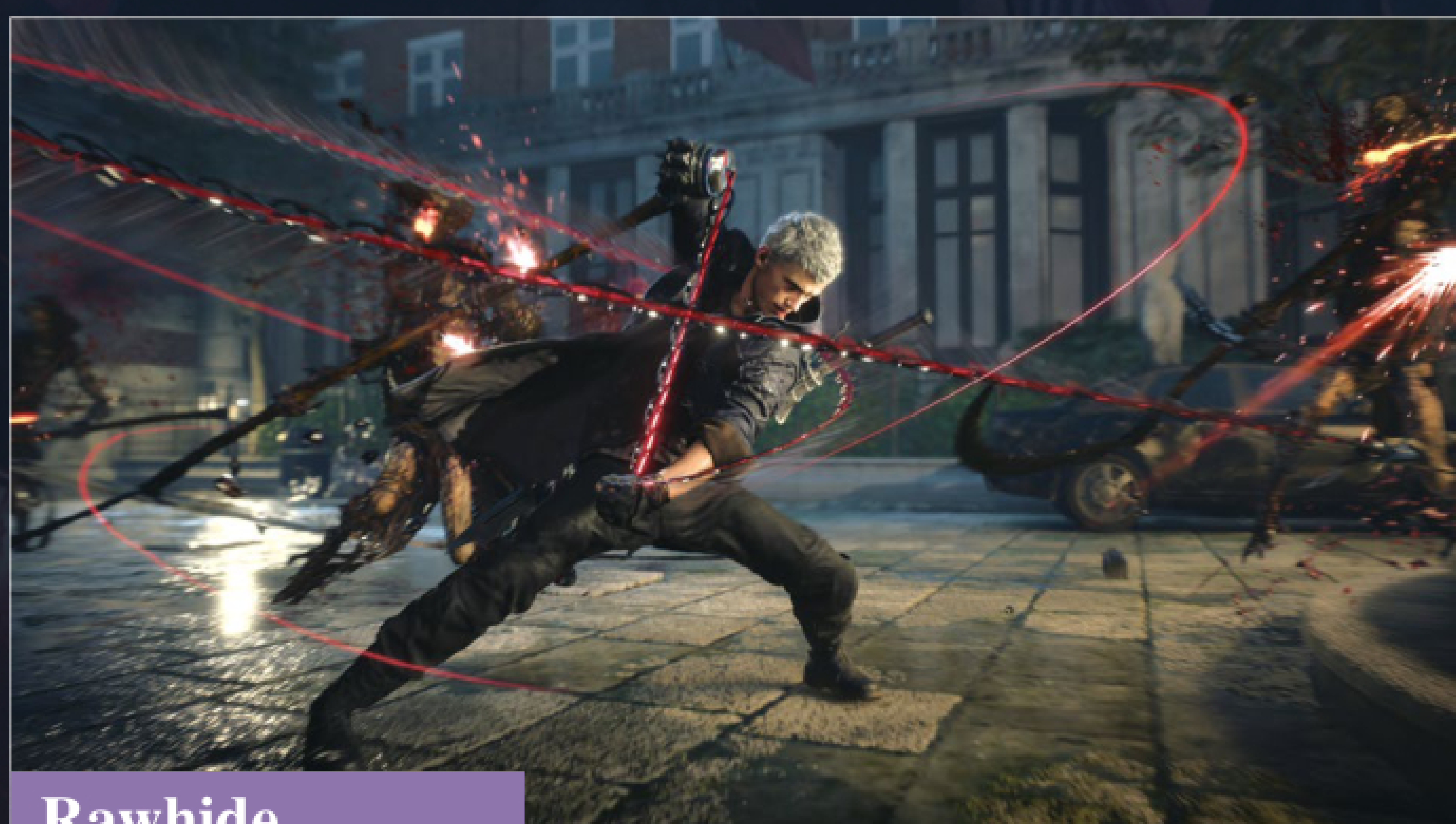
像钻头一般布满了金属利刃的手臂，旋转起来可以轻松穿过敌人的身体并将其粉碎。





Tomboy
野丫头

将手臂内的能量灌输进武器之中，湛蓝玫瑰会变成一把手炮，而绯红女皇则会进入双持形态，像脱缰的野马一般爆发出炙热的火焰，大型敌人也会被强行打出硬直，不过想收招的话也非常困难。



Rawhide
鞭笞

以魔界金属制作而成的长鞭，不仅能强化抛摔敌人的伤害与动作，还能抓起敌人在身边旋转，造成范围伤害。

TIPS 《鬼泣 5》的剧情发生在《鬼泣 2》之后

最佳杰作 特典武装

除了以上常规的 8 种手臂外，官方脑洞大开地将《鬼泣 5》与《洛克人 11》联动，购买了豪华版游戏的玩家将可以获得 4 个特殊的恶魔破坏者，其中一把就是洛克人手中的洛克炮。游戏中玩家能用它来发射普通光束或是蓄能发射蓄力炮，尼禄死亡复活的动画也会切换成洛克人风格。

另外三个恶魔破坏者分别是按摩手、叉子、河森正治配色的高达式手臂，在日本亚马逊购买游戏的玩家还能获得独占特典“香蕉榨汁机”，特殊的香蕉刃可以从敌人身上榨出果汁。



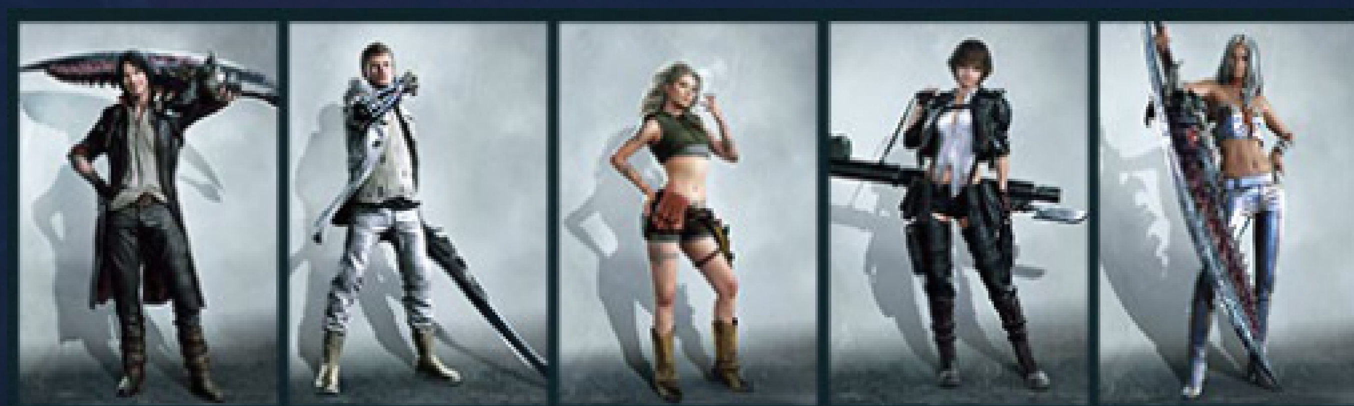




游戏版本一览

豪华版的数字版售价为 489 港币，通常版为 428 港币，玩家也可以购买豪华包将通常版升级为豪华版，目前港服价格未定，日服售价为 1500 日元。

版本	内容	PS4 版独占内容	XONE 版独占内容
通常版	游戏本体、5 名角色异色服装	鬼泣 5 定制主题	提前解锁 BUSTER ARM
豪华版	游戏本体、5 名角色异色服装、10 万红模式、洛克炮、按摩手、叉子、高达配色手臂、系列全作品战斗曲自定义功能、真人拍摄过场电影、连招时特殊台词、“Cavaliere 骑士”强化版“Cavaliere 骑士 R”。	鬼泣 5 定制主题	提前解锁 BUSTER ARM



氪金相关

官方表示游戏发售后玩家将可以通过现金购买游戏内的红魂石，或是解锁一些系统。对于该系列不了解的玩家可能会有些反感，实际上红魂石方面氪金购买的数量与游戏流程中自然获得的相比完全可有可无，系统方面在完成一周目游戏后也会全部解锁，完全不影响游戏体验，只是为了给系列粉丝提前享受到连招的乐趣提供便捷而已。

现场试玩报告



《鬼泣 5》是除了《只狼》以外另一款大受关注的游戏。Capcom 那边试玩的机器比较多，但同样要登上很长时间才能玩到。这里得先感谢一下香港 Capcom 给我们安排的试玩时间，让我们可以把体验版的内容完整地打完一遍。

试玩版的内容是操作尼禄进行，尼禄最大的特征是义肢（DEVIL BREAK）系统，试玩版中最多可以保留 4 个义肢，不同种类的义肢都有独特的功能，但是似乎没有切换义肢的选项，如果要换义肢只能用 L1 键扔掉，然后才会自动换上下一个手臂。L1 键名为“BREAK AWAY”系统，将扔掉现在装备的义肢引发爆炸对敌人造成伤害，在试玩版中如果被 BOSS 吸住的时候，也需要用 BREAK AWAY 来逃脱。不过战场中似乎随处都能捡到手臂，不知道正式版也是这样还是试玩版有意为之。失去所有义肢的时候尼禄会变成独臂的状态，不能使用特殊义肢的能力但是依然能够发射钩爪，钩爪既能把小型敌人拉过来，也能把自己牵引到敌人身边，在 BOSS 战中可以增加自己的滞空时间。

总体而言游戏还是我们熟悉的样子，锁定推前攻击是突进、后攻击是挑空并且可以接空连等经典设定依然保留着，操作起来非常流畅。关卡的形式还是像以前那样解谜 + 一本道，试玩版的 BOSS 战斗过程中会转移三次场地，而且大招不止一种，不过试玩版这个 BOSS 的战斗动作套路化比较严重，还是缺乏了点惊喜，用跳跃 + 钩爪提升高度进行空战，看准 BOSS 反击的时候用二段跳的无敌时间躲避然后落地，如此重复，并且注意不要吃它的大招就能轻松解决。不知道正式版会不会有更精彩的 BOSS 战。

最后值得一提的是在这个试玩版自带多国语言以及英 / 日语音，其中就包括了繁简体中文，不难看出本作跟《怪物猎人 世界》一样，有意进军中国市场的。



KOEI TECMO



今年 Koei Tecmo（简称“KT”）的展出内容比起往年疲弱了很多。不仅缺乏全新的作品，旗下的知名 IP 今年有大动作的也很少。主要展出作品有《无双大蛇 3》、《死或生 6》和《奈尔克的工作室》。《工作室》因为系列在日本有固定粉丝，加上提供试玩的机器不多，所以试玩状况比另外两部作品还要火热。《死或生 6》和《无双大蛇 3》展出的机器比较多，而且后者还临近发售日（本期杂志截稿就已经发售了），所以用不着排很长的队就能玩到，人流量也颇为冷清。展台的背面简单地布置了展示区域，比如配合“《工作室》系列”20 周年纪念作的宣传，有历代女主角的肖像画。《信长的野望 大志》也只是播放一下会场限定的 DEMO 片段。此外还有乙女游戏《金色琴弦》的一些周边展示。

历史与奇幻齐飞 帅哥共美女一色








■虽然没有试玩，不过《金色琴弦》还是惯例地放出了纪念品的展示。



■即使发售日将近，《无双大蛇3》依然推出了大量试玩机位趁热打铁。



■《DOA6》的试玩台提供了手柄和摇杆两种操作给让给玩家尝试。



KOEI TECMO

文 纱迦 美编 Tawliet

出展情况总结

出展游戏一览

在本届 TGS 上，Koei Tecmo 一共展出了 13 款游戏，不过这 13 款游戏中有 5 款移动游戏，剩下的 8 款主机游戏中有 3 款是已经上市的，未发售新作只有 5 款。具体如下：

译名	原名	对应平台	发售日
无双大蛇 3	无双 OROCHI 3	NS/PS4	2018 年 9 月 27 日
死或生 6	DEAD OR ALIVE 6	PS4/XOne	2019 年 2 月 15 日
奈尔克与传说之炼金术士们 新大地的工作室	ネルケと传说の炼金术士たち ～新たな大地のアトリエ～	NS/PS4/PSV	2018 年 12 月 13 日
信长之野望 大志 威力加强版	信长の野望·大志 with パワ - アップキット	NS/PS4	2018 年 11 月 29 日
金色琴弦 八度	金色のコルダ オクタ - ヴ	NS/PSV	2019 年 2 月 14 日
工作室 亚兰德的炼金术士 1·2·3DX	アトリエ ～ア - ランドの炼金术士 1·2·3 ～ DX	NS/PS4	已发售
金色的琴弦 3 全语音特别版	金色のコルダ 3 フルボイス Special	PSV	已发售
金色的琴弦 3 另一片天空	金色のコルダ 3 AnotherSky feat. 神南 / 至诚馆 / 天音学园	PSV	已发售

游戏短波

信长之野望 大志 威力加强版

信长の野望 · 大志 with パワ - アップキット

机种：NS/PS4　**发行商：**Koei Tecmo
类型：策略　**发售日期：**2018 年 11 月 29 日

《信长之野望 大志 威力加强版》除了保持 PK 版一贯的特色外，还对游戏系统进行了改善。相比本传的回合制战斗，本作允许玩家在战斗时选择全新的即时制。除了追加和修正原有战法外，在战斗前的军议中，消费军议力即可设置军设施和陷阱。军设施包括能提升范围内我方部队攻击力的铜锣台、增加士气回复速度的阵，陷阱则是像“暴洪”这种根据地形来削弱敌方的手段。此外本作还加入了辅佐效果系统，能让副将加入并带来诸如回避陷阱、减少战法消耗之类的效果。

本作还将追加攻城战。在挑战日本各地的名城时，攻城方需要一路攻陷曲轮朝天守前进，各曲轮都有攻略难度、参战上限、耐久等设定。在挑战具有地形优势的名城时，攻城方不再能像过去那样数万人一拥而上。笼城方还能改修城池或是增设各种防御手段，和本传相比更占优势，但攻城方也能使用水攻、土龙攻来对笼城方造成巨大伤害。



展出情况评价

《无双大蛇 3》是距离前作约 5 年的最新作，今年年初的《真 · 三国无双 8》师出不利，ω-Force 希望以此作来证明“《无双》系列”雄风犹在。整个展台摆放了 30 台《无双大蛇 3》试玩机，由于游戏发售日业已临近，媒体对此作兴趣不大，但对玩家来说吸引力还是不小的。Koei Tecmo 分别在 9 月 20 日、22 日、23 日各举行了一场相关 EVENT，游戏制作人和主要声优轮番上阵打气。人气声优三森铃子在此作中为雅典娜配音，同时还会演唱主题歌，制作组对她也是寄予厚望，23 日的 EVENT 完全是她的独角戏。

如果说 Koei Tecmo 这个自然年内的重头戏是《无双大蛇 3》，那么这个财年的重头戏则是《死或生 6》。Koei Tecmo 希望《死或生 6》不仅要取得不错的销量，而且要在电子竞技方向有所建树，为此年中还闹出了不小的风波。在本届 TGS 上《死或生 6》同样举行了 3 场 EVENT，其中包括现场比赛，为游戏聚集了不错的人气。Koei Tecmo 在本届 TGS 上的另一个主打项目是“《工作室》系列”，虽然偏小众，但支持者都是死忠，加上系列 20 周年刚过，单以 EVENT 的热度而言堪比一线大作，相关周边更是在物贩区卖得风生水起。



▲《信长之野望 大志》于本届 TGS 上再度宣布推出舞台剧，其中阿市一役由田中丽奈（左 1）饰演。

金色琴弦 八度

金色のコルダ オクタ - ヴ

机种：NS/PSV　**发行商：**Koei Tecmo
类型：文字冒险　**发售日期：**2019 年 2 月 14 日

《金色琴弦 八度》原本是将在移动端推出的手机游戏，后来才转向主机平台进行开发。与系列正统作最大的不同在于画风，本作的角色原设虽然依然是吴由姬，但是游戏里的立绘与 CG 都是由船鬼一夫负责，这位画师大多活跃于女性向漫画领域，之前有负责过“《金色琴弦》系列”作品周边的图案设计。

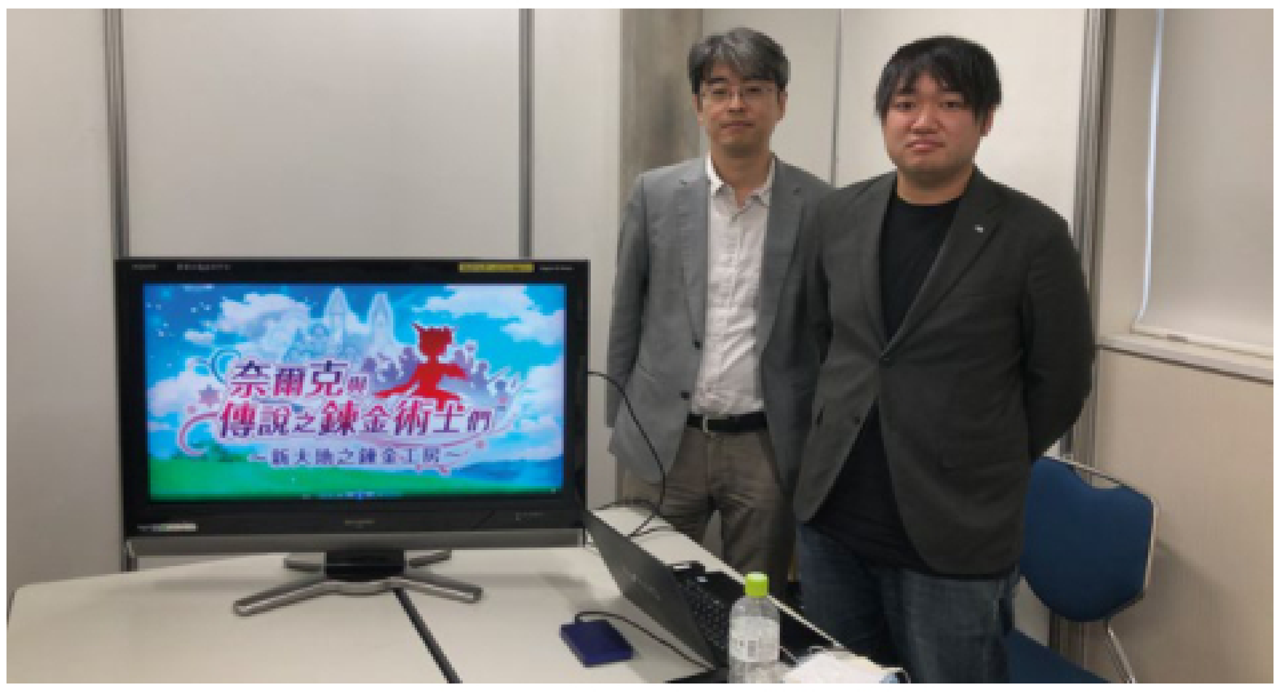
本作是将《金色琴弦 2》与《金色琴弦 3》共计 22 位角色齐聚一堂的新作，也是该系列首次登陆 NS 平台的作品。故事的舞台发生在妖精之岛，而本作的主角也因为两部作品融合的缘故，分为了香穗子与奏这两位原作主角来进行，两个主角的故事内容也有所差别，香穗子路线是讲述音乐会的内容，而奏的路线则是四所学校（星奏、至诚馆、神南、天音）的野营故事。和重视音乐演奏的原作不同，本作是原本是基于移动端音游来开发的，游戏方式也自然以音乐节奏游戏为主，本作收录了 30 首以上的角色曲，除此之外还有专门制作的歌曲在其中。

被玩家们俗称为“情怀盒”的限定版自然也不会缺席本作，这次光荣破天荒地推出了 4 种官方限定版，其中一种把两个限定版包含在内的限定版售价价格甚至高达 54000 日元（未含税），让平时习惯“情怀盒”的粉丝们都不由得目瞪口呆。



《奈尔克与传说之炼金术士们 新大地的工作室》制作人访谈

在本届 TGS 上，UCG 有幸采访到了《奈尔克与传说之炼金术士们 新大地的工作室》（以下简称《奈尔克》）的两位制作人：菊地启介先生和细井顺三先生，并试玩了定于 12 月 13 日发售的本作。以下是本次采访的主要内容。



Q：本作是基于什么原因邀请 NOCO 老师把游戏中登场的系列主角全部重新设计了一遍？

A：“《工作室》系列”已有 20 个年头，在这个不小的时间跨度中，每个系列角色的设计风格与头身比例都有较大的差别。而在身为 20 周年纪念作的本作当中，这些角色都会齐聚一堂，因此有必要进行风格的统一。而选择 NOCO 老师的原因一是她的人气非常高；二是整个设计过程中，她对于整个系列作品的设计风格都带有很深的敬意，是非常尽心尽力地在完成这个工作，我们也对她的这种热诚感到非常满意。但是有一点我们希望大家不要误会，我们并不认为 20 年前的美术风格比起现在有所逊色，只是出于必要性必须要进行风格上的统一。

Q：本作在“《工作室》系列”当中是属于外传还是正统续作呢？如果是正统续作的话，会不会与前作一样推出两到三作作为一个新的系列？

A：《奈尔克》是一款 20 周年纪念的特别作品，并不会采取以前那样的三部曲形式，所以我们才会把以前的角色们拉到同一个舞台上展开故事。正统的《工作室》续作我们也有好好准备，各位玩家无需担心。不过这一作要是玩家之间的反响非常好的话，我们会在 25 或是 30 周年这些值得纪念的年份里推出类似本作升级版的全明星纪念作品。

Q：为何本作会采取“城镇建设”这样的游戏形式？今后有没有打算像本作一样，推出拥有其他游戏方式的《工作室》作品？

A：作为纪念作品的本作有着众多的《工作室》系列角色登场，所以我们想要创造出可以让他们每个人都能活跃的舞台，因此采用了“城镇建设”这种形式。如果与系列前作一般主人公自己就是炼金术士的话，玩家就可以自己一个人完成调合、采集等工作，其他角色就成为了跟在身后的辅助役。但我们希望的是贯彻“齐心协力”这个主题，每个角色都可以在游戏中大放异彩，大家一起采集素材、收集情报，各自发挥自己独特的作用，一同来把这个城镇做好做大，这样才能体现出 20 周年纪念作品的主题。

相信各位也有了解，除了本作以外，我们还与 NHN PlayArt 合作推出了名为《工作室 ONLINE》的手游。从开发商的角度来说我们也希望把更多形式的《工作室》带给玩家，我们的初衷一直都是让《工作室》的新作能够给玩家带来更多新的惊喜，虽然目前只有《奈尔克》与《工作室 ONLINE》两款新作，但相信未来会让玩家看到更多不同类型的《工作室》新作。

Q：本作的最终目标是是需要通关剧情还是将城镇发展到一定程度？在达成目标后还有能够继续游玩的要素吗？

A：虽然结局无法透露，但关于游戏内容方面大致存在三个目标，一是把城镇发展起来；二是随着城镇发展，与更多登场的历代角色们建立亲密关系；三则是完成主线剧情，也就是解开贤者遗物的谜题。本作当然还为玩家准备了后续游玩要素，比如说与角色进行更深的交流、建造新的建筑需要完成更多事情等，进行二周目、摸索真结局都是可行的。

Q：在工作室的“《不可思议》系列”中基本废止的时间限制设定为什么在本作中再次复活了？

A：虽然我们采取了“城镇建设”的形式，但是并不打算做一个非常严格的模拟类游戏。即使加入了时间限制的设定，也只是给大家定一个目标，让玩家们能在一个限制中齐心协力做好一件事情，并不是打算复活比较严格的时间限制玩法。

Q：此前在官方举办的人气投票中获得第一名的苏菲，在游戏中会推出一个雕像建筑作为纪念，除此之外还有其他类似的趣味建筑吗？

A：是的，我们准备了不少符合角色性格特征的建筑，希望玩家看到后能会心一笑。

现场试玩报告

本届 TGS 上本作提供了 NS 与 PS4 版的试玩，相较 PS4 版，NS 版存在场景贴图比较简陋以及掉帧的问题，但由于本作以 2D 画面为主，所以影响并没有想象中的那么大。再加上掌机模式与这类游戏的适应性，NS 版同样有着不小的优势。本作在序章阶段会详细指导玩家如何进行城镇建设，流程中分为工作日与休息日，工作日主要就是建造建筑赚钱，每个角色对于建筑都有各自的适应性，需要玩家动脑给角色分配适合的工作才能达成最佳的赚钱效率；休息日就是选择历代角色进行交流增加好感度。此外流程存在一个周期性，每数天就会进行一次结算，统计哪个角色对城镇建设作出最大贡献，排名前列的角色好感度也会增加得更多。当然本作的主线依然是全程语音，在试玩时工作人员还特别提醒最好不要太放松地听完全部语音，否则试玩时间会不够。奈尔克的 CV 虽然是新人但是可爱之中不失气质，漂亮地塑造出了贵族少女奈尔克的魅力，让我非常期待正式版的表现。

关于战斗方面，本作的战斗系统基本简化。角色按照速度决定行动的先后顺序，每个人物都有一个技能槽，释放技能需要消耗相应的技能槽，而进行 overdrive 后角色还会增加额外的一个技能槽。就试玩版的内容来看，使用道具也成为了角色的专用技能，大概是为了配合奈尔克不会炼金术的设定，也不会有玩家自由使用道具的要素了。跑图采集上也同样进行了简化，玩家无法像系列前作那般在采集地上自由行走，而是一本道直接走完采集地，并且要进行投资才能开启采集地的探索机能。投资除了解锁探索机能外，还能额外给角色增加 Buff，以后高难度地图应该用得上。



重点展出 FOCAL EXHIBITION



DEAD OR ALIVE 6

《死或生 6》自公布以来就引发了不少争议，本届 TGS 是本作首次在日本公开提供试玩。作为 Koei Tecmo 本财年的拳头产品之一，《死或生 6》在本届 TGS 引发了玩家的关注。TGS 上的情报除了有好几位角色现身之外，还有大量零散情报。目前各大平台的预售已经开启，预约特典更是高人气角色女天狗，各位还在等什么！

PS4 XOne

死或生 6		Koei Tecmo	
DEAD OR ALIVE 6		格斗	中文版
2019 年 2 月 15 日	本地 1 ~ 2 人，在线 2 人	无对应周边	
售价为 499 港币			

※Steam版同步发售

文 纱迦 美编 NINA

情报汇总

- ●新增键位S，效果等于P+K+H。
- ●增加必杀槽设定，特定行动要消耗必杀槽能量。
- ●输入SSSS可发动一键连续技：致命突击。
- ●输入6S可发动崩解爆击，命中对手后会出现特写，会消耗能量。
- ●输入4S可发动崩解反击，能实现全方位反击但要消耗能量。
- ●已确认会加入1名新角色：迪亚哥。

性感高于生死

Dead or Alive 这个杀气腾腾的名字，一旦被简称为 DOA，似乎整个儿都变得性感起来。诞生于 1996 年的《死或生》，从问世的那一天起就伴随着诸多争议。有人认为它是个大打美女牌的擦边球游戏，有人觉得它那猜拳式的格斗系统毫无严谨可言。然而事实上“《死或生》系列”是世界上最成功的 3D 格斗游戏之一，在《死或生 5 终极版》登陆街机之时，系列主机版出货量已达到 860 万套。而从媒体评分来看，“《死或生》系列”在全世界都享有盛誉。《死或生 4》曾获得《FAMI 通》39 分的评价，在格斗游戏中仅次于举世公认的神作 DC 版《灵魂能力》。而 DC 版《死或生 2》和 Xbox 版《死或生 3》也在 IGN 那里拿到过 9.4 分的超高评价。只要了解了以上事实，你就会明白，《死或生 6》对于 Team Ninja、对于 Koei Tecmo 有多么重要。



©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. & All rights reserved.

已公布的角色

目前本作已公布16名角色，其中有1位（迪亚哥）是新角色，有2位（PHASE 4和女天狗）是特典角色。不知火舞、井伊直虎和《VR战士》角色就目前而言不会参战。以下是目前已公布的全角色列表。

中文名	英文名
霞	KASUMI
海莲娜	HELENA
疾风	HAYATE
隼龙	RYR HAYABUSA
李强	JANN LEE
扎克	ZACK
迪亚哥	DIEGO
里格	RIG
瞳	HITOMI
丽凤	LEIFANG
绫音	AYANE
玛丽·萝丝	MARIE ROSE
穗香	HONOKA
拜曼	BAYMAN
女天狗	NYOTENGU
PHASE 4	PHASE 4

所有版本的预约特典是女天狗的使用权。女天狗是于《死或生5终极版》街机版中首度加入的角色，虽然招式大部分照搬至《死或生2》的最终BOSS万骨坊，然而由于人设过于出色，一举成为系列人气顶尖的角色。目前女天狗只公布了设定图，没有公布CG造型。

豪华版的下载特典是PHASE 4。PHASE 4也是于《死或生5终极版》街机版中首度加入的角色，其名字的含义是霞克隆计划的第4阶段。她的外貌和大部分配音都和霞一模一样，招式也有很高的相似度。



▲特典角色女天狗的设定图。

街头格斗的无冕之王





迪亚哥

声优：安元洋贵

国籍：美国
职业：街头格斗家
年龄：26岁
血型：O型
身高/体重：178cm/76kg
喜欢的食物：墨西哥玉米饼
兴趣：踢足球
格斗流派：街头格斗

本作的新角色。他是一位住在纽约的青年，为了身体不好的母亲，靠着街头格斗来赚钱养家。他被称为是最强的街头王者，是附近孩童们心目中的英雄和偶像。对于与自己无关的世界毫不关心。

双姝降临

在本届TGS前后，本作一口气公布了绫音、玛丽·萝丝和穗香这3名女性角色。玛丽·萝丝和穗香虽然加入系列的时间很晚，但人气之高是很多登场时间超过20年的老角色所无法比拟的。从公布的情报来看，这两位小美女不仅外貌没什么变化，而且服装也基本没有改动。据制作人新堀洋平表示，这是因为她俩登场时间较短，给玩家的印象还没有深入人心，所以没有进行大的调整，当然新的服装还是大量存在的。

不仅如此，本作的故事也和两位小美女有直接关联。本作的故事将紧接在《死或生5》刚结束，霞和海莲娜分别之后。故事的起点是穗香，有人发现了她身上蕴藏的神秘力量，故事将围绕这股神秘力量的来源而展开。故事模式将会出现从玛丽·萝丝和穗香初见到熟悉甚至一起游玩的情节。

编辑视点



编辑介绍：格斗游戏爱好者，对美少女毫无抵抗力。

格斗游戏在现今除了保持其核心系统的趣味性以外，还会开拓出一条更适合新手上手的路线。《DOA6》也不例外，增加了简单的R1（PS4版）键来实现高伤连击、反击等实用动作，新手通过这些简单操作上手后就会开始尝试更难的操作，此时才是《DOA6》魅力的开始。而很重要的福利项目本作也毫不怠慢，霞的默认服装是硬板紧身衣导致摇不起来，但发现给她更换和服一类的服装后就可以摇起来了，非常振奋人心。



人心不古，还是弃暗投明？

《死或生 6》刚公布后不久，就有消息称本作为了加强竞技性，将取消各种卖肉要素。从当时公布的视频来看，女性角色们的服装的确保守了很多，像霞的默认服装就不再是二十多年来一直传承下来的那套蓝白忍者服，至于激烈运动时某身体部位的摇晃也基本消失。由于系列从初代开始一直坚持走性感路线，此举让不少老玩家十分不满。

结果到了 TGS 上，此事突然发生了戏剧性的变化。从视频中不难看出，各位女性角色那些经典的性感服装悉数回归，大家关注的“X 摇”也回归了。制作人表示，最初的版本之所以没有展示出任何性感要素，完全是因为新的游戏引擎还没有开发完毕。新引擎对于肌肤在不同服装材质下的模拟效果将会更加真实。总而言之，那个我们熟悉的 DOA 又回来了！



小恶魔女仆

玛丽·萝丝

声优：相泽舞

国籍：瑞典
年龄：18岁
血型：AB型
职业：女仆
身高/体重：147cm/39kg
喜欢的食物：公主蛋糕
兴趣：裁缝、看恐怖片
格斗流派：西斯特玛

表面上是海莲娜的女仆，但真实身分无人得知。在接受了某项神秘使命的情况下，与穗香一起踏上修行的旅途。擅长的西斯特玛是俄罗斯的军队格斗术，特征是利用脱力状态化解对手的动作。



绝对秘密的女学生

穗香

声优：野中蓝

国籍：日本
年龄：18岁
血型：A型
职业：学生
身高/体重：150cm/45kg
喜欢的食物：泡芙
兴趣：观看摔角、看动作片、泡澡
格斗流派：穗香流

看上去像个普通的女孩，但超级热衷于格斗技。她从小被祖母抚养长大，对祖母有着深厚的感情。她身上有一种神奇的力量，能够快速复制看过的招式，并将各种招式融合为自己的风格，这就是穗香流。兴奋时右手还会散发出灵气。

零散消息汇总

1.本作依然会推出免费的基本体验版，日服已经确定，其他服还在研讨中。
2.上市后有可能会通过DLC推出新服装和新角色，目前还没确定。
3.因为技术等各方面的原因，目前本作没有登陆NS平台的计划。
4.本作将不会有双人组队战。
5.依然会有照相的要素。
6.本篇的服装数量比较接近于《死或生5》，会收录经典角色的经典服装。
7.女性角色受到重创后会出现嘴角流血、脸部擦伤之类的效果，此效果可以关闭。

编辑视点

稀饭

编辑介绍：“X 排 3”上千块的限定版都买得下手的真饭。

一开始听说本作强调竞技弱化性感要素我就困了，这两者其实不冲突啊，干嘛特意拿出来讲？结果现在看来本作果然还是最终醒悟了，打的部分该专业的继续专业，该摇的也继续摇，该卖的服装也继续卖，没什么不一样，挺好。

LEVEL-5

离去六年终回头 四款游戏俩手游





■《闪电十一人》和《妖怪手表4》都是展台比较受欢迎的作品。



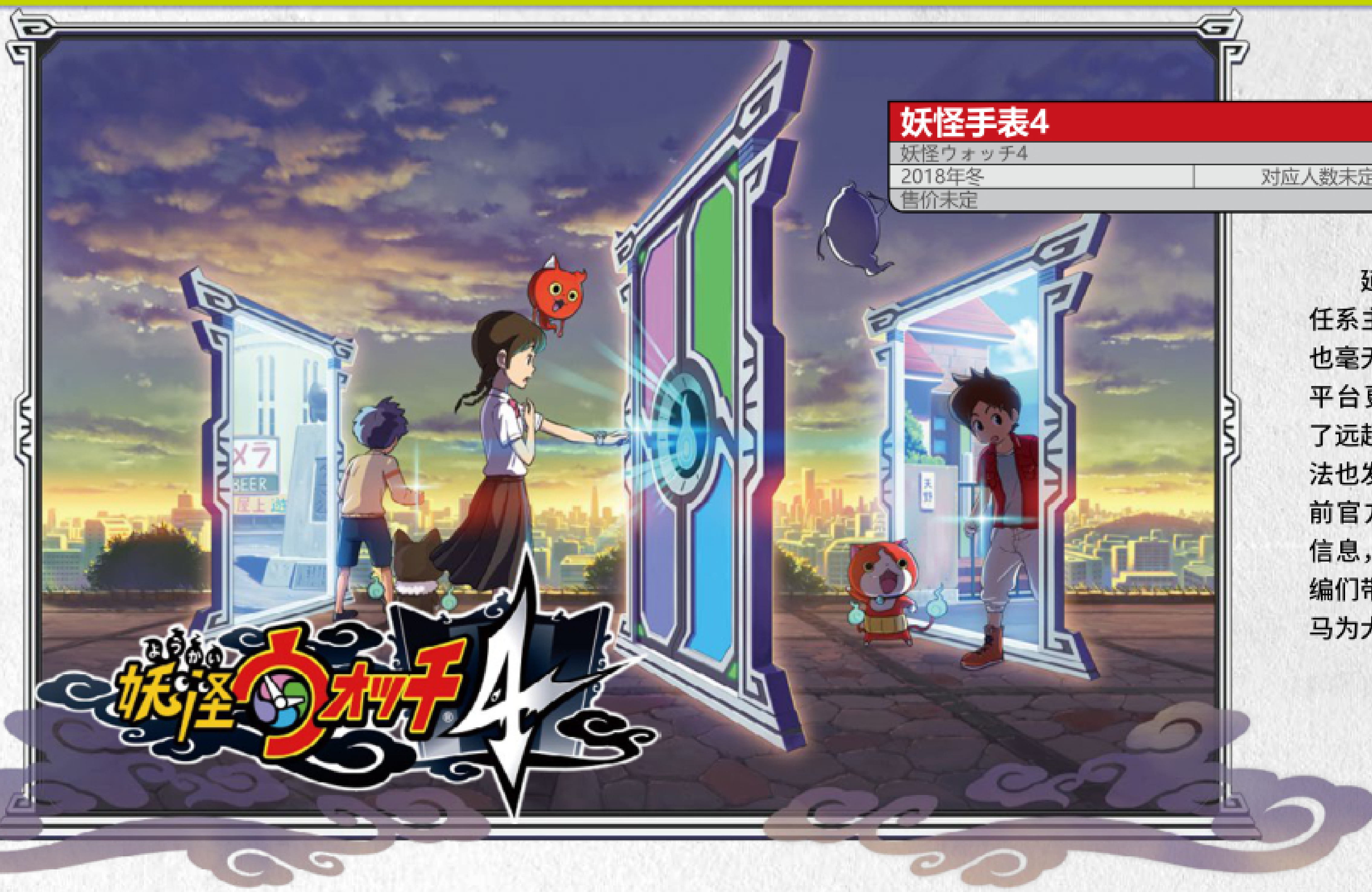
■展台中央是一棵巨大的树型布置，而的下面一个扭蛋池，可以抽到各种《幻想生活 在线》的职业徽章。

自从 Level-5 凭借《妖怪手表》、《纸箱战机》等一系列低龄向 IP 跃居一线日厂之列，就与 TGS 渐行渐远。TGS 2018 是 Level-5 六年来首次正式参展 TGS，一共参出 4 款作品，分别是《妖怪手表 4》（NS）、《妖怪手表 METAL WARS》（iOS/ 安卓）、《闪电十一人 阿瑞斯的天秤》（NS/PS4）和《幻想生活 ONLINE》（iOS/ 安卓）。两款主机游戏，两款移动游戏，泾渭分明，4 款游戏均可试玩。

《妖怪手表 4》无疑是 Level-5 今年的重中之重，这个系列目前在日本的总销量已突破 1200 万。不过相比鼎盛时期（2014 年）的 605 万销量，2017 年该系列的销量已经跌至 81 万。《妖怪手表 4》彻底告别了系列发家的 3DS 平台，转战到 NS 平台，这一作的销量毫无疑问会对系列未来的发展产生极大影响。而“《闪电十一人》系列”首次登陆 PS 系主机，也是一个很大的看点。Level-5 展台可谓话题性十足，不过可能是因为淡出 TGS 太久的缘故，现场的人气只能说是中等偏上。传说中的跨媒体作品《百万吨级武藏》，在本届 TGS 上也是毫无踪影，看来还要再雪藏一段时间。不管怎样，能够看到 Level-5 回归 TGS，本身已经是一件令玩家高兴的事情了。



■反而《幻想生活 在线》即使试玩送装备，媒体日前来体验的人也不是很多。



NS	
妖怪手表4	**Level-5**
妖怪ウォッチ4	角色扮演 / 日文版
2018年冬 / 对应人数未定	无对应周边
售价未定	

延续系列一贯以来只发售在任系主机上的传统，《妖怪手表 4》也毫无悬念落在了 NS 平台上。新平台更强的机能不仅让本作拥有了远超前作的画面素质，原有的玩法也发生了根本性的改变，虽然目前官方还没放出系统方面的详细信息，但所幸我们的 TGS 前线小编们带回了一些试玩情报，下面立马为大家奉上。

文 三味线 美编 01

情报汇总

- 本作至少有三个冒险世界，而且各自有着不同的主人公。
- 游戏画面焕然一新，视角从侧上方俯视一下子拉近，变为近距离可调整的第三人称视角。
- 采用了即时战斗的形式，除了妖怪之外，人类角色也参战，由玩家自己进行操作。
- 战斗中需要积蓄“妖力”才能发动招式，获取妖力的方法不止一种。
- 与之前的系列正统作一样，本作也收录了各种支线任务。

肩负系列重任的《妖怪手表 4》

《妖怪手表》从 2013 年诞生至今不过仅仅几年，系列总销量却一路高歌猛进，并且最终突破千万，成为了又一社会现象级的游戏 IP。如此成就除了得益于其自身过硬的素质以及足够的创意之外，更是与厂商 Level-5 横跨游戏与动漫等数个领域的立体式营销有着莫大的干系——尽管纵观业界这样多管齐下的作品比比皆是，但能像《妖表》做到如此成功的案例却寥寥无几。

然而，这样的好景却在《妖怪手表 2》达到巅峰之后开始显露疲态，玩法上没有太多变化的续作《3》风评大不如《2》，而当时在本土首周约 60 万的销量也仅为《2》同时期的一半之数……背负着粉丝与 Level-5 自身的期待，作为系列关键转折点的本作无疑就多了几分“决战”的意味，恰逢这次要转战新平台 NS，想必会有相当大力度的改革包含在其中，这点从目前公布的情报来看便可见一斑，至于最终成功与否，相信玩家们的金睛火眼会在不久的将来得到答案。

游戏介绍

在多个世界中展开冒险

不同于以往作品，本作至少有 3 个故事世界可以探索，这次除了系列主人公天野景太之外，还将登场两名新主人公，他们分别是 30 年后景太的女儿——天野夏目，以及 2018 年动画剧场版《妖怪手表 FOREVER FRIENDS》的主角——下町信，这三名角色各自所在的世界，就是本作的 3 个冒险舞台。另外值得一提的是，根据官网隐晦的提示，本作似乎还会有第 4 个世界。



大幅进化的 3D 卡通世界

本作是系列首款登陆 NS 平台的作品，同时也是被冠以“4”这个数字的正统续作，肩负着重振系列辉煌的重任，因此在制作上自然是开足马力。从官方目前放出的游戏画面来看，本作几乎完全舍弃了以往的场景建模，无论是房屋内还是城镇周围的环境都变得更加立体且精致，处处都是充满实感的细节，譬如建筑物在阳光下的倒影、树木分明的枝叶等等。再加上本作还采用了真实比例的角色建模与常见的第三人称视角，使得以往 Q 版的印象荡然无存，整体氛围更接近唯美的童话式动画世界。



©LEVEL-5 Inc.

TIPS 本作还能操作三位主人公之外的角色进行战斗。

●来自不同时空的主人公

目前官方已经放出 3 位主人公的人设，与其一同登场的还有地缚猫、维斯帕等充满个性的妖怪。至于他们在故事当中会以何种形式相遇，又会发生怎样的互动，想必也是系列粉丝们十分关注的焦点。





●故事关键道具“妖怪钥匙”

想要开启通往不同世界的大门，似乎需要用到一种叫做“妖怪钥匙”的特殊道具。当然，这个道具也是可以召唤妖怪的。



全新的即时战斗系统

系列正统作从《1》到《3》都采用的是回合制战斗，不过本作却对此进行了大刀阔斧的改革，直接变成了类似于《妖怪手表 破坏者》那样的即时战斗形式，玩家也不再是给妖怪们下达指令的幕后指挥官，而是以人类战斗单位的形式参与其中，能够自由走位，能够使用各种各样的攻击与辅助手段与敌人周旋。





●积蓄妖力施放技能

使用战斗技能会消耗妖力，妖力会随时间经过自动回复，但也可以主动从敌人妖怪身上吸收，有时吸收指定部位的妖力还会对其造成特殊伤害。在 TGS 的试玩当中，玩家操作的人类角色可以使用 2 种常用的攻击技能，分别是远距离的妖气弹以及近距离的妖气拳。

●妖怪附体进行变身

人类角色能让妖怪附体进行变身，除了外观上的巨大变化，能力也会得到提升，更重要的是可以使用强力的必杀技，可以说是增加输出的一大手段。

编辑视点

北山杉

NS 的机能让本作的画面有了长足的进步，从演示画面来看，游戏场景制作得十分精良，卡通风格和 3D 画面相得益彰，战斗部分则与《二之国 2》有些类似。作为首次登陆 NS 的系列正统续作，喜欢《妖怪手表》的玩家一定不能错过。

编辑介绍：一边吐槽L5没中文，一边默默剁手的“真香”玩家。

余烬

自由转动的镜头加上真实比例的角色和妖怪，第一眼看到游戏的画面就能感到本作的进化。而战斗系统的大变样则让本作更像是一款全新玩法的系列作品。这样一款全“新”之作将掀起怎样的妖怪浪潮呢?

编辑介绍：钟爱日本妖怪的新玩家。

现场试玩报告

果汁

来排本作的试玩时已经是 TGS 的第二天，人数不是非常多，大概等了 20 分钟就玩上了。虽然劈头就说缺点不太好，但本作试玩最突出的一个问题就是掉帧，无论是剧情动画还是战斗当中拖慢的问题都比较严重，鉴于距离发售日还有一段时间，期待正式版里能修正这个问题。

本作的人设风格和前作相比变得更为成熟，男主角显得冷静成熟，而女主角拥有的妖怪狛犬甚至是长大帅气版。大地图跑路不再以俯视的视角呈现，而是正常的第三人称视角，玩家可以用全新的角度观看主人公所居住的城镇。再加上右上角显示小地图详情的设定，让人感觉本作有费心力在更符合现今玩家的品味上进化。原本在街道上跑步的体力槽在本作中取消，改为了在战斗中才有消耗体力槽的设定。战斗虽然也是妖怪本身具有相当高的自由度，但不再是回合制，而是改由让主角也亲身参与其中的动作类游戏方式，可以看得出借鉴了《妖怪手表 破坏者》的设定。主人公可以发射妖气弹、近战等动作攻击敌人，还可以翻滚回避敌人的攻击，但发射妖气弹会消耗妖力，这时就需要主人公去吸取敌人的妖力补充妖力槽，吸取动作甚至有特殊效果，在剧情提示吸取 BOSS 指定部位的妖力后还能对 BOSS 造成重创。满足一定条件后主人公还能进行变身，具体就是强力的妖怪附身让主人公能够使出必杀技。

试玩的时间中我方妖怪都是各打各的，而我自己又要顾及主人公的操控，所以不清楚具体要如何进行我方妖怪的指挥，我猜测顾及好这两点是面对高难度 BOSS 的关键。

TIPS　TGS 试玩中的人类角色被妖怪附体后变成了“凭依 · 不动明王”。



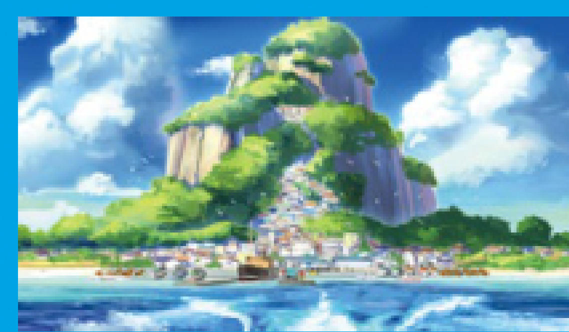
文 乌冬 美编 咕噜

由于发售时间的延后，所以《闪电十一人 阿瑞斯的天秤》也"赶上"了这次 TGS，于 Level-5 的展区提供了试玩，此次前线带来了至今为止的情报总结以及试玩报告。

PS4 / NS		
闪电十一人 阿瑞斯的天秤		Level-5
イナズマイレブン アレスの天秤		RPG / 日文版
2018 年秋	对应人数未定	无对应周边
售价未定		

作品设定

故事概要





以雷门中学获得足球前沿锦标赛的优胜为契机，日本掀起了少年足球热潮。

在这样的背景下，少年足球导入了赞助商制度，以维持球队的运作，来吸引更多的球迷。

但是并不是所有球队都能找到赞助商，没有赞助商的球队不得不面临解散的危机。

主人公稻森明日人所属的伊那国中学就属于这种情况，为了获得赞助商解救废部的危机，他和一起踢球的伙伴们转入了雷门中学，以获得足球前沿锦标赛优胜为条件来获得赞助商。

时代设定

本作的故事接在第一作《闪电十一人》后，不过并没有进入《闪电十一人 2 威胁的侵略者》的时间线，而是描写平行世界的另一个故事。



情报汇总

1.和2代之后的作品是平行世界的另一个故事，舞台是雷门中学。

2.可选择3名主人公

3.系统分为RPG和比赛两个部分。

4.RPG部分招募和强化球员。

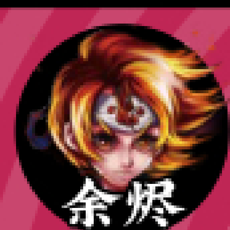
5.比赛部分为指令式足球赛，球员的行动大都通过指令实现，包括使用强力的必杀技。

老少皆宜的足球游戏

现在 Level-5 的 IP 基本都是多领域展开，作为招牌 IP 的"《闪电十一人》系列"当然也不例外，《阿瑞斯的天秤》除了在 PS4、NS 和智能手机上推出游戏外，在漫画和动画领域也有相对应的作品，所以此系列和《妖怪手表》、《雷顿教授》等同社作品一样，在中小学生中非常有人气。而且不仅低年龄层，由于本作的人际关系描写贴近现实，很容易让成年人也陷入其中，在之前 Level-5 成立 20 周年的访谈中，Level-5 的社长日野晃博就表示过，曾经在希望进入 Level-5 工作的人里做过调查，有一半都回答喜欢"《闪电十一人》系列"，这说明系列各年龄层的粉丝正在扩大，逐渐成为一款老少皆宜的足球游戏。

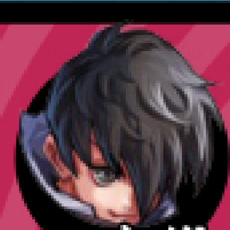
"《闪电十一人》系列"新作选在今年发售是有原因的，一是今年恰逢系列 10 周年，作为重启世界线的一作，本作在这个时间点上发售有着非凡的意义。二是今年正好又是世界杯，加上日本队今年再次打入十六强，令整个日本沸腾，足球热潮更是有增无减，所以在这样的时间点发售，可以说已经有了不少加持。不过计划不如变化快，由于开发进度赶不上最初定下的发售时间，游戏延到了今年秋季发售，并没有踩在最好的时间上，但这也是为了让玩家有更好的游戏体验，希望本作能尽快和玩家见面吧。

编辑视点


余烬

编辑介绍：比起现实中的足球更喜欢足球游戏的玩家。

真实比例的模型以及平行世界的全新故事，作为崭新开端的本作给老玩家带来了不少新鲜感。看似在足球玩法上加入了更多的策略性并让比赛节奏有所减慢，但本质上还是那个熟悉的"杀人足球"。


三味线

编辑介绍：当年也能使出"插花脚"这种特技的伪足球爱好者。

本作的画面看上去漂亮了许多，视角也更加贴近现代的足球游戏，虽然一到燃爆的各种必杀技就各种出戏，不过这也是系列最大的特色了，毕竟——足球游戏它最炫，最炫游戏没球踢！龙门我踢爆。

©LEVEL-5 Inc.

三位主人公

本作可从三位主人公中选择来推进游戏。



稻森明日人

从伊那国中学转入雷门中学的2年级学生，别称“被太阳选上的足球小子”。为了继续踢足球，和同伴们一起参加了足球前沿锦标赛。



灰崎凌兵

星章学园的1年级学生，别称“球场的恶魔”，为了向将青梅竹马变得自闭的“阿瑞斯的天秤”复仇而踢球。



野坂悠马

王帝月之宫的2年级学生，别称“战术的皇帝”。踢球的初衷是为了证明“阿瑞斯的天秤”是正确的。

游戏系统

和系列以往作品一样，游戏的系统主要分为RPG部分和比赛部分。

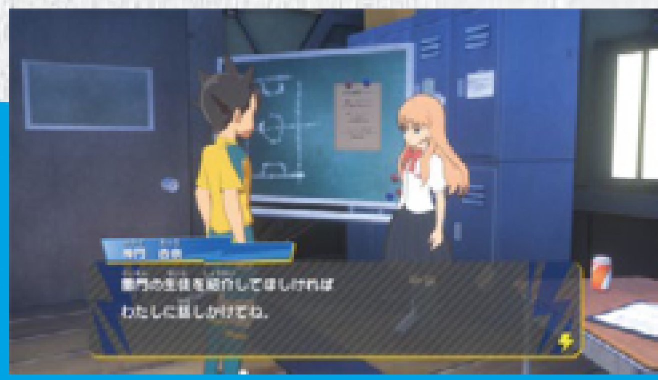
RPG部分

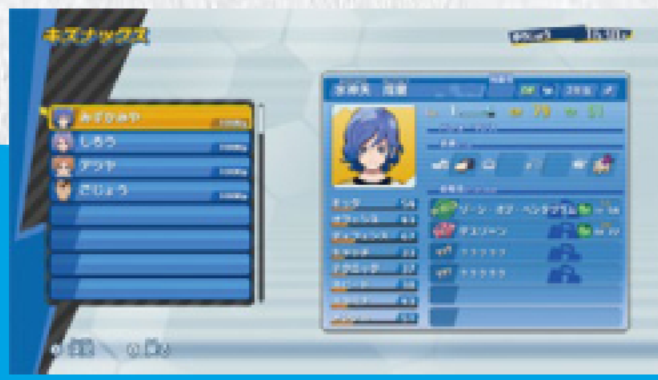
明日人和同伴们为了继续踢球，转入了足球名门校雷门中学，但是旧雷门中学的足球队已经成为了强化委员，分散到了全国的各支球队中，所以玩家在这个部分中需要自己收集并强化球员，创造属于自己的球队。



选手收集

首先从经理人处入手球员的羁绊卡，之后只要满足所需求的条件，球员就会加入成为同伴。





足球战斗

球场里会发生5对5的足球战斗，足球战斗设定有不同的胜利条件，如进一个球、不被截断成功传球5次等，胜利的话除了可以入手经验值、点数等用来强化球员资源外，还可能让战斗的对手成为同伴。





比赛部分

比赛部分为超次元足球战斗，除了有传球、指令战斗、防守和射门等基本操作外，还可以使出强力的必杀技叱咤球场。

传球

持球的球员脚下会延伸多条线以表示可传球的对象，这样想传给谁就可一目了然。



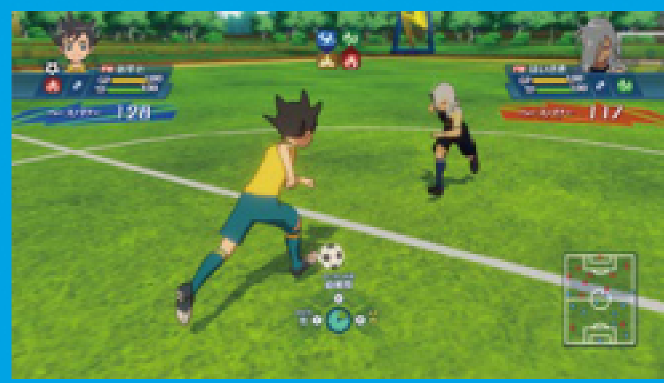




指令战斗

持球球员遭遇对方拦截球员时就会发生指令战斗，之后要在限定的时间里做出行动选择。指令战斗的胜负除了看所选的行动外，还看球员的个人能力。

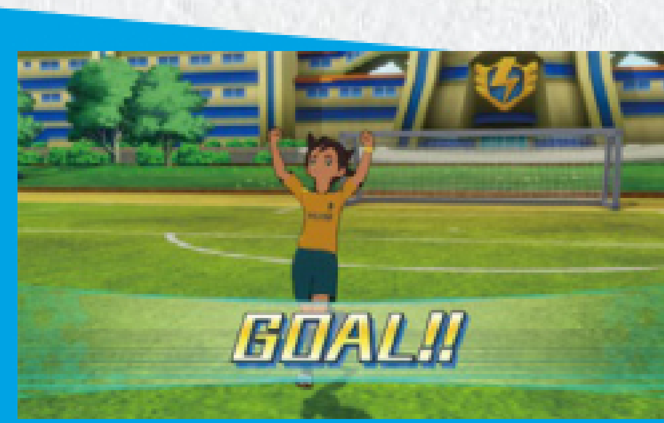




射门

靠近球门后就会出现射门的选项，和指令战斗一样，可以选择射门的方式以及球路，能否进球主要也看玩家的选择是否正确以及球员的个人能力。





战略指令

战略指令是影响整个队伍的指令，一共有八个。不过发动战略指令需要满足发动条件和消费羁绊能量，需要慎重选择。根据作用，战略指令大致分为三种，具体作用如右。

必杀战略：球场中全体球员使出的技能。

战略：一定时间内改变球员的能力。

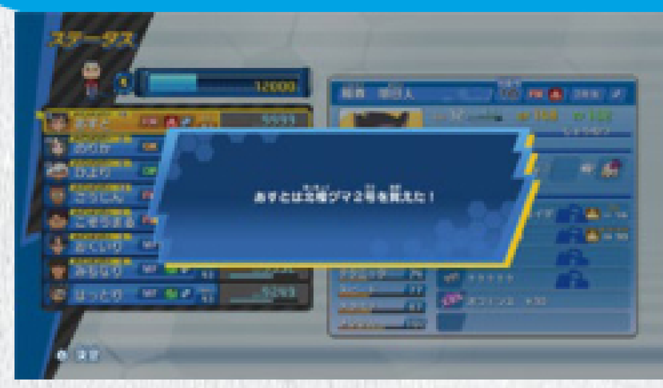
阵型·T：比赛中改变阵型。

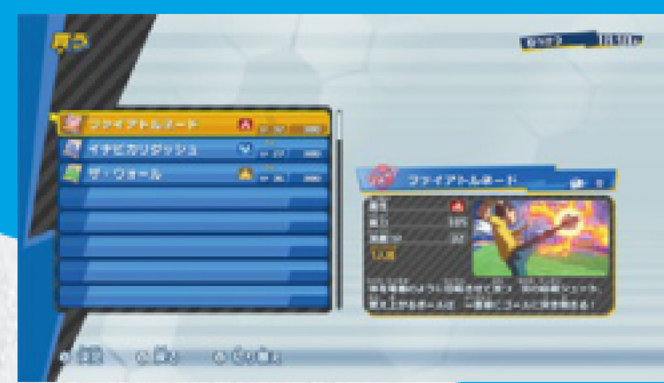




必杀技的习得方法

必杀技的习得方法有两种，部分球员只要达到一定的等级就会自动习得，这种必杀技最多可习得 4 个。另一种是通过秘传书让任意的选手习得必杀技，秘传书可通过商店或宝箱入手。

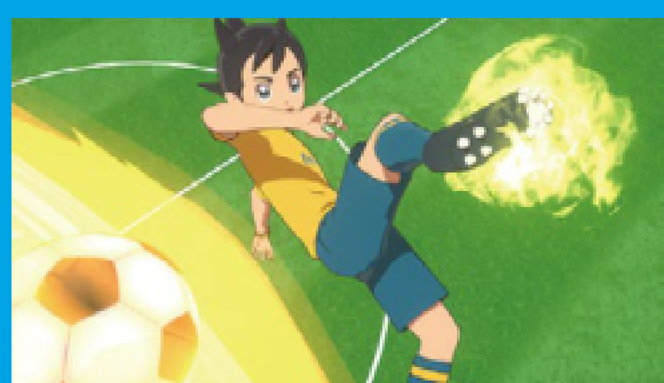




必杀技

“《闪电十一人》系列”最大的特色就是球员可以使出各种各样的必杀技，包括进攻、防守、射门和守门都有各自的必杀技，在必要时可以用它来一下逆战战局。





组合技

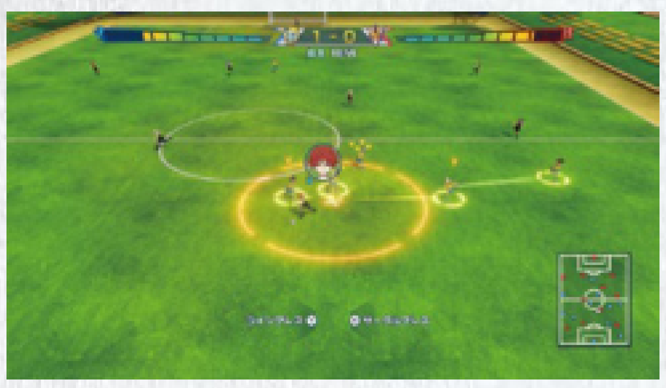
当满足了特定条件后，将习得了特定必杀技组合的球员放入队伍中，就能发动强力的组合技。





防守

当对方持球时，可以展开紧逼防守，而且紧逼防守也有不同的种类，需要根据状况来选择，当成功接近对方持球球员时，就可通过指令战斗来尝试夺回球权。





组合技的例子



现场试玩报告

文：残念

本次的试玩内容为操作新生雷门中学进行一场比赛。游戏方式虽然由触屏变为了手柄操作，但系统并没有较大的变化。左摇杆移动角色进行带球，A 键和 Y 键用来传球，进入射门范围后按 X 键射门。敌人接近后触发对峙，可选择普通的向左向右晃人或是发动炫酷的必杀技。因为是通过摇杆和按键来直观地进行移动和传球，所以变得更加的像一个传统的“足球游戏”了。增加了一个新功能为带球时可以通过按 ZR 消耗 GP 来进行带球冲刺，好好利用这一新功能的话可以非常有效晃过敌人以降低对峙发生率。相比之前的掌机，在大屏幕上观看爽快的必杀技也更为震撼。但是防守时的手感体验并不是特别良好。由于是手柄操作，所以不像之前的掌机可以同时控制多个角色来进行抢球。左摇杆来进行换人的判定也略显粗糙，大多数情况下都只能等待自动切换角色然后按住 A 键冲刺来让角色前去抢球。希望正式版能对防守方的操作进行改进。总体来说本作依旧保持了系列最大的特色“简单 · 爽快”，还是我们所熟悉的那个超燃的“超次元足球”。

KONAMI



没了MGS和小岛 你就觉得它拿不出东西了吗







■以培养少年舞蹈家为主题的偶像类乙女向手游，正开始宣传造势。



■如果哪年Konami真的不来TGS的话，Falcom大概会头疼吧（笑）。

虽然自从《潜龙谍影 V 幻痛》发售和小岛秀夫离开之后，Konami 每年都会让人觉得他们没有东西能拿到 TGS 展出，可他们的展台大小却从来没缩水过。哪怕今年已经完全见不到“《潜龙谍影》系列”的踪影了，展台规模也不比 SEGA、BNEI 等大厂的展台小。当然，内容的整体吸引力难以相提并论。今年 Konami 比较受玩家关注的作品有《Love Plus EVERY》，这部作品原定去年年底上线，结果一直延期延到现在又来参展第二次 TGS，不禁让人对它的开发进度感到担忧。其他展出的作品还有《职业进化足球 2019》，自家经典体育游戏面向 NS 的全新作《Hyper Sports R》。此外，Konami 向来跟 Falcom 的关系非常不错，Falcom 每年都会挂靠 Konami 的展台的一部分宣传“《轨迹》系列”的新作，这也为 Konami 的展台增添一分色彩。



■《Love Plus EVERY》试玩排队难度丝毫不比其他大作低。

KONAMI 出展情况总结

文 三日月 美编 雷普利

出展游戏一览

译名	原名	对应平台	发售日
职业进化足球 2019	ウイニングイレブン 2019	XOne/PS4	已发售
Hyper Sports R	ハイパースポーツ R	NS	未定
蛇道	Snake Pass	NS/PS4	2018 年秋季
超级炸弹人 R	スーパーボンバーマン R	NS/PS4	已发售
英雄传说 闪之轨迹Ⅳ	英雄传说 閃の轨迹 IV -THE END OF SAGA-	PS4	2018 年 9 月 27 日
格斗领域 EX	ファイティング EX レイヤー	PS4	已发售
MANTIS BURN RACING	マンティス・バーン・レーシング	NS/PS4	已发售
梦现 Re Master	夢現 Re:Master	NS/PS4/PSV	2019 年 2 月
LA-MULANA 2	ラ・ムラーナ 2	NS/XOne/PS4	2019 年春









展出情况评价

和去年相比，Konami 的展出游戏阵容更加寒酸，去年好歹也有《潜龙谍影 生存》和《终极地带 引导亡灵之神 火星》这种关注度不低的游戏展出，今年别说引人瞩目的游戏，连新作都没几个。展出的 Konami 自家游戏中，只有在 E3 公布的《Hyper Sports R》姑且还算是个新作，《蛇道》虽然还没有在日本地区发售，但其他版本的其实早已发售。而早已发售《职业进化足球 2019》和《超级炸弹人 R》的展出则有着“充数”的嫌疑，后者更是一个一年多前的老游戏。

和敷衍的主机游戏展出相比，手游展出可是另一番景象。《实况力量棒球》、《Love Plus》、《游戏王》等 IP 改编的手游都有展出。和去年类似，今年的人气还是集中在了《Love Plus Every》上。Konami 的出展游戏中还有不少其他厂商的游戏，将要发售（当读者们拿到本期杂志的时候游戏已经发售了）的《英雄传说 闪之轨迹Ⅳ》由于是《闪轨》的最后一作，展台的人气可谓是非常高。曾开发过《白衣性爱情依存症》等百合向文字类游戏的工画堂公布了最新作《梦现 Re Master》。像素风“银河城”游戏《LA-MULANA2》也提供了其主机版的试玩。总的来说，Konami 展台上的 Konami 主机游戏群给人一种配角的感觉，主角则是各种手游和非 Konami 游戏，对此笔者也没什么好说的，“最后祝 Konami 越办越好”。

主要活动以及相关新闻

在TGS期间，Konami最大的新闻来自于手游，并且和中国玩家关系密切：网易将代理Konami手游《游戏王 决斗链接》，国服预约从9月20日开始。考虑到卡牌游戏本身的文字量，本地化对于国内游戏王爱好者来说，无疑是个好消息。另一条新闻则是《恶魔城 月下夜想曲》和《恶魔城X 血之轮回》将会以合集的形式登陆PS4，对应日文和英文两种语言，发售日为10月26日。



游戏短波

梦现 Re Master

机种：NX/PS4/PSV	**发行商**：工画堂
类型：文字冒险	**发售日期**：2019年2月

本作由曾开发过《白衣性爱情依存症》等百合向文字类游戏的工画堂开发。故事讲述了对游戏没兴趣的大鸟爱为了和因父母离异而分开的妹妹大鸟心重归于好，进入妹妹所在的游戏公司参与游戏制作的故事。剧本阵容包括了曾负责过《白爱》剧本的向坂氷緒、“《发明工坊》系列”的竹内なおゆき和“《FLOWERS》系列”的志水はつみ。值得一提的是，从官网来看，本作有很大的几率会推出中文版。



LA-MULANA 2

机种：NS/PS4/XOne	**发行商**：AGM PLAYISM
类型：动作冒险	**发售日期**：2019年春

本作的PC版早已在今年7月31日发售，玩家扮演初代主角大冒险家勒美沙・小杉女儿鲁米莎・小杉，只身挑战巨大遗迹“伊格拉纳”。和大部分“银河城”游戏类似，玩家需要在怪物和机关的包围下探索巨大的地图，并通过收集道具和武器来强化自己，从而探索更深处的区域。





SEGA



SEGA 今年展出的游戏阵容非常丰富，重点宣传的游戏有三款，其中之一就是刚公布不久，以木村拓哉担当主演的新作《审判之眼 死神的遗言》，展台几乎有一整面都是给这部作品做宣传。子公司 Atlus 也带来了两款新作，分别是《女神异闻录 Q2》和《凯瑟琳 Full Body》，试玩区域也布置得非常精致，特别是前者的试玩台是以《P5》主人公居住的卢布朗咖啡店为原型搭建的。此外，《如龙 ONLINE》、《Idola 梦幻之星传说》和《真·女神转生 D×2》等手游新作也开始了宣传。

除了自家的游戏之外，SEGA 历年来还会分出展台的一部分，给其他日本小厂商，今年也不例外。像日本一、5pb. 都有作品展出。此外还展出了 WB Games 的新作，包括《杀手 47 2》和《乐高 DC 超级反派》等等。





■穿过这个裙底，你就能……（玩到新的试玩）



■《Idola 梦幻之星传说》的Cosplay，服装（和腿）绝赞。


■《命运石之门》的角色互动试玩虽然不太起眼，但是吸引了很多粉丝过来。



■每年都会邀请性感女优的传统，今年依然延续了下来。



■《魔法气泡（噗呦噗呦）》电竞项目的直播台，游客可以上去挑战台上的妹子（不过她实力真的很强）。



神室町喜迎木村天王 怪盗团大闹影院迷宫

SEGA 出展情况总结

文 水无月 美编 Tawliet

出展游戏一览

译名	原名	对应平台	发售日
审判之眼 死神的遗言	JUDGE EYES：死神の遗言	PS4	2018 年 12 月 13 日
组队索尼克赛车	チ - ムソニックレ - シング	NS/PS4	2018 年冬
魔法气泡 eSports	ぷよぷよ e スポ - ツ e スポ - ツ	NS/PS4	2018 年 10 月 25 日
莎木 I ＆ II	シェンム - I ＆ II	PS4	已发售
SEGA AGES 系列	「SEGA AGES」シリ - ズ	NS	未定
战场女武神 4	战场のヴァルキュリア 4	NS/PS4	已发售
古惑狼 高清重制三部曲 奖金版	クラッシュ·バンディク - ブッとび 3 段もり！ボ - ナスエディション	NS	已发售
梦幻之星在线 2	ファンタシ - スタ - オンライン 2	NS/PS4/PSV	已发售
Border Break	Border Break	PS4	已发售
女神异闻录 Q2 新影院迷宫	ペルソナ Q2 ニュ - シネマ ラビリンス	3DS	2018 年 11 月 29 日
凯瑟琳 Full Body	キャサリン·フルボディ	PS4/PSV	2019 年 2 月 14 日
FIFA19	FIFA 19	PS4/PS3/XOne	已发售
战地 5	Battlefield V	PS4/XOne	2018 年 11 月 20 日
Anthem	Anthem	PS4/XOne	2019 年 2 月 22 日
乐高 DC 超级反派	レゴ @DC ス - パ - ヴィランズ	NS/PS4	2018 年 10 月 16 日
杀手 47 2	HITMAN2	PS4	2018 年 11 月 15 日
命运石之门 精英版	STEINS;GATE ELITE	NS/PS4/PSV	2018 年 9 月 20 日
深渊狂猎	ラピス·リ·アビス	NS/PS4	2018 年 11 月 29 日
SNK 女英雄大乱斗	SNK ヒロインズ Tag Team Frenzy	NS/PS4	已发售
不思议幻想乡 莲花迷宫	不思议の幻想乡 - ロ - タスラビリンス -	NS/PS4	2019 年春



▲《审判之眼 死神的遗言》是 TGS2018 上 SEGA 展区最受关注的大作。



▲《女神异闻录 Q2 新影院迷宫》因为 P5 主人公 Joker 的参战吸引了很高的人气。

展出情况评价

在历年 TGS 在 SEGA 展区，“《如龙》系列”当仁不让地占据着 C 位，可谓是撑起 SEGA 出展游戏阵容的头牌。然而 2018 年并没有“《如龙》系列”新作发售或公布，玩家们不免会对 SEGA 的出展阵容产生几分担忧。不过索尼的 TGS 展前发布会还是让玩家们吃了一颗定心丸，如龙工作室联手木村拓哉，为大家带来了一款“不是如龙，胜似如龙”的《审判之眼 死神的遗言》。流水的演员，铁打的神室町，这次木村拓哉扮演的私家侦探八神隆之将演绎一出本格律政悬疑剧。而 TGS 现场也提供了试玩、影像和舞台活动，打斗场面的一拳一式还是保留着浓浓的“《如龙》”味，游戏将在 12 月 13 日正式发售，看来开发工作还是相当顺利的。

不过除开《审判之眼 死神的遗言》之外，SEGA 本社出展的未发售新作只有《组队索尼克赛车》和《魔法气泡 eSports》，稍显薄弱。而《莎木 I ＆ II》和《战场女武神 4》虽说 IP 名号响亮，但都是已发售作品，新鲜感不足。倒是子公司 Atlus 出展的两款作品都颇为引人注目。《女神异闻录 Q2 新影院迷宫》作为 2014 年发售的《女神异闻录 Q 暗影迷宫》的续作，结合了“《女神异闻录》系列”和“《世界树迷宫》系列”两大 RPG 名作的系统与特色，再加上大热的《女神异闻录 5》主角团队的参战，一下子成为了 SEGA 展区观众们注目的焦点，据 UCG 前方小分队报告《女神异闻录 Q2 新影院迷宫》的试玩可谓相当火爆，稍晚点过去就要面对长达两个小时的排队时间。而《凯瑟琳 Full Body》虽然只是 2014 年发售的《凯瑟琳》的加强版，但是追加的全新女主角“凛”以及女主角语音替换 DLC 等要素还是带来了足够的话题性。

另外和历年一样，EA、华纳，还有日本一、5pb 等厂商的出展游戏作品也挂靠在了 SEGA 展区，不过像《战地 V》、《Anthem》、《杀手 2》等大作还是惯例只有影像播出，玩家们能够试玩到的只有《FIFA19》、《乐高 DC 超级反派》和日本一的《深渊狂猎》等作品。此外在 TGS 的第二天（9 月 21 日），SEGA 还在舞台活动中公开了大人气动画《兽娘动物园》游戏化的情报，不过并没有公布太多关于游戏内容和登陆平台的消息，只是说 12 月份将会进一步公布详细情报。

游戏短波

女神异闻录 Q2 新影院迷宫

ペルソナ Q2 ニュ - シネマ ラビリンス

机种：3DS	**发行商**：SEGA
类型：角色扮演	**发售日期**：2018 年 11 月 29 日

本作是“《女神异闻录》系列”外传作品《女神异闻录 Q 暗影迷宫》的续作，剧情描述了《女神异闻录 5》主人公 Joker 与同伴们在探索印象空间时，突然穿越到了一个神秘的电影世界，之后他们遇到了《女神异闻录 3》与《女神异闻录 4》的主人公及同伴们，开始一起为了寻找离开这个电影世界的方法而冒险。本作最大的话题性在于《女神异闻录 5》主角阵容以及《女神异闻录 3 携带版》的女性主人公的参战，使得参战的历代角色总数多达 27 人。通过原创的时空穿越剧情，系列粉丝们盼望《女神异闻录》3～5 代各作主人公及其同伴们的梦幻共演就此得以实现。

本作在游戏系统方面基本延续了前作，是一款融合了“《女神异闻录》系列”与“《世界树迷宫》系列”两大知名系列特色的主视角迷宫探索 RPG。战斗系统和“《女神异闻录》系列”本传一样，以打击敌人弱点让战斗形势有利于我方这点为核心，也有着“《世界树迷宫》系列”中的“前后排”及“连锁”要素，而同伴们也能切换人格面具的全新“人格面具切换”系统让整个战斗系统拥有很高的策略性。另外本作和“《世界树迷宫》系列”一样，玩家在迷宫中探险时需要使用 3DS 的下屏与触控笔来绘制迷宫地图，虽然迷宫的结构会随着玩家的探索自动记录，但是诸如宝箱、楼梯、机关等要素均需要玩家自己手动填上。除此之外还有迷宫各处游荡的强敌（FOE）这一“《世界树迷宫》系列”的经典要素，在“《女神异闻录 Q》系列”继续得以活跃，本作亦不例外。

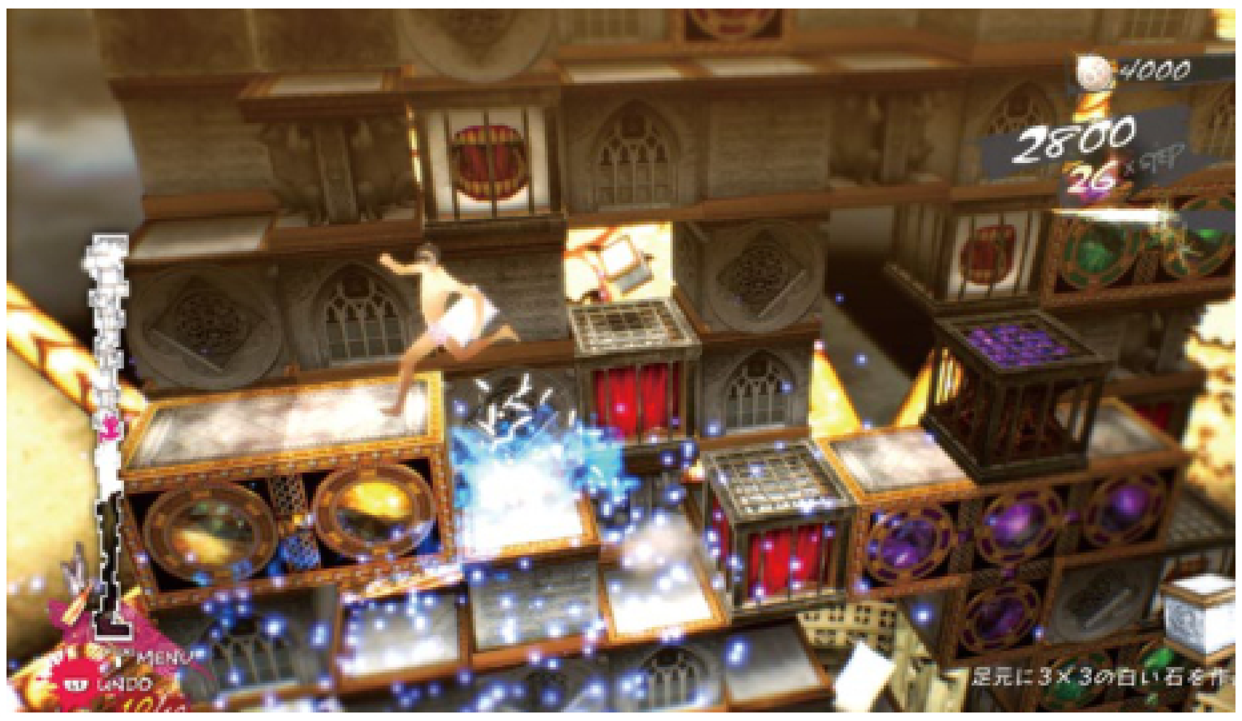


凯瑟琳 Full Body

キャサリン・フルボディ

机种：PS4/PSV	**发行商**：SEGA
类型：动作冒险	**发售日期**：2019 年 2 月 14 日

本作是 2011 年由 Atlus 在 PS3 上开发，全世界累计销量超过 100 万的益智冒险游戏《凯瑟琳》的强化版。《凯瑟琳》描述了一名叫做文森特的男子被交往五年的女友逼婚，优柔寡断的他无法做出决定，随后又被在酒馆中邂逅的一名神秘女子诱惑并发生了一夜情。陷入三角关系的困境中无法自拔的文森特，由此开始每天夜晚都被噩梦所折磨的生活……主角文森特游走噩梦与现实之间，现实中需要文森在酒吧与朋友或恋人进行对话，做出选择来发展剧情。而噩梦中的解谜流程则采用类似于仓库番的玩法，玩家要操作文森特不断利用面前石块搭建通路向高处爬，只有这样才不至于被噩梦吞噬以避免现实中的死亡，文森特最终也会因为玩家的选择而迎来不同的结局。本作《凯瑟琳 Full Body》增加了一名全新的女主角“凛”及相应的新剧情，她同样可以和文森特发展感情，前作的三角关系由此变为了四角关系，新增的“修罗场”动画过场将会超过 20 段。而官方也表示全新剧情会有更为过激的展开。至于解谜关卡也大幅度提升，总数达到 500 以上，会增加多种难度选择以及自动游戏和解谜关卡部分 SKIP 等便利机能。即使是新玩家也可以轻松游玩本作。另外本作 DLC 将会提供女主人公之一的“凯瑟琳（C）”声优替换功能，玩家可以将“凯瑟琳（C）”的配音替换为 11 位声优中自己所喜爱的那位。而官方还提供了在 Babel 模式和 Colosseum 模式中将玩家操作角色替换为《女神异闻录 5》主人公 Joker 的 DLC，玩家在使用 Joker 进行游戏时，《女神异闻录 5》的怪盗团成员们也会同步进行实况解说。









全新登场 NEW APPEARANCE

文 秋沙雨 美编 NINA

審判之眼 JUDGE EYES 死神的遺言

在 TGS 前索尼的发布会上，由 SEGA 的 CEO 名越稔洋在发布会的压轴环节里宣布的《审判之眼 死神的遗言》是玩家们热议的焦点。本作邀请日本知名的男演员木村拓哉担任男主角的原型以及声优，还请来了 [ALEXANDROS] 来负责本作的主题曲。在游戏公布的当天，PS 商店就上架了试玩版，有兴趣的玩家可以去尝试一下。本作的中文版将与日文版同步发售。

审判之眼 死神的遗言		SEGA
JUDGE EYES：死神の遺言		动作冒险 中文版
2018 年 12 月 13 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 8290 日元		

PS4

故事背景



八神隆之在 15 岁的时候，父母遭人杀害。原因是当时担任律师的父亲虽然成功在负责的命案审判中赢得无罪判决，但遭到被害人家属报复，不只是负责辩护的父亲，连母亲也一同命丧黄泉。

父母过世后，八神成了无依无靠的孤儿，在神室町度过自暴自弃的少年时代，但在许多人的支持下，下定决心追随父亲的脚步走上律师之路。

接着，八神担任某起命案的辩护律师。跟当年的父亲一样，八神为了证明嫌犯大久保新平无罪而四处奔走，最后成功赢得无罪判决。

在 99.9% 有罪率的日本刑事法庭中，那次无罪判决简直可以说是奇迹，八神也一举成为炙手可热的当红律师。

但是，无罪获释的大久保新平，却在获释后残杀同居女友。

不仅用菜刀刺了对方数十刀，还放火烧了他们居住的公寓。

刚获释的男人犯下残忍凶杀案，使得人们对八神的评价一落千丈。

“让杀人魔逍遥法外的冒牌律师。”

大久保新平被判死刑，而曾经带来奇迹的八神则一夜之间丧失过去建立的声誉。

同时也迷失了律师的信念……



©SEGA



八神 隆之

出演：木村拓哉

八神刚当上律师的时候，曾经替一名因杀人罪嫌遭到逮捕的被告辩护。开庭时人人都认定被告有罪，只有八神独排众议成功赢得无罪判决。当八神知道那名被告再次犯下杀人罪时，他大受打击，丧失继续担任律师的信心。之后，他经营起一间生意不怎么样的侦探事务所。凭着法律方面的专业经验和在神室町锻练的打架技术，成了无论什么委托都接受的万事通。许多神室町的居民都相当信任他。八神本身在少年时期也一直住在神室町，对这里的人们怀有一种特殊的情感，总是设身处地为委托人着想。但就在某一天，他接到一份替神室町残忍命案搜证的工作，也因此渐渐被卷入这起事件的旋涡中。

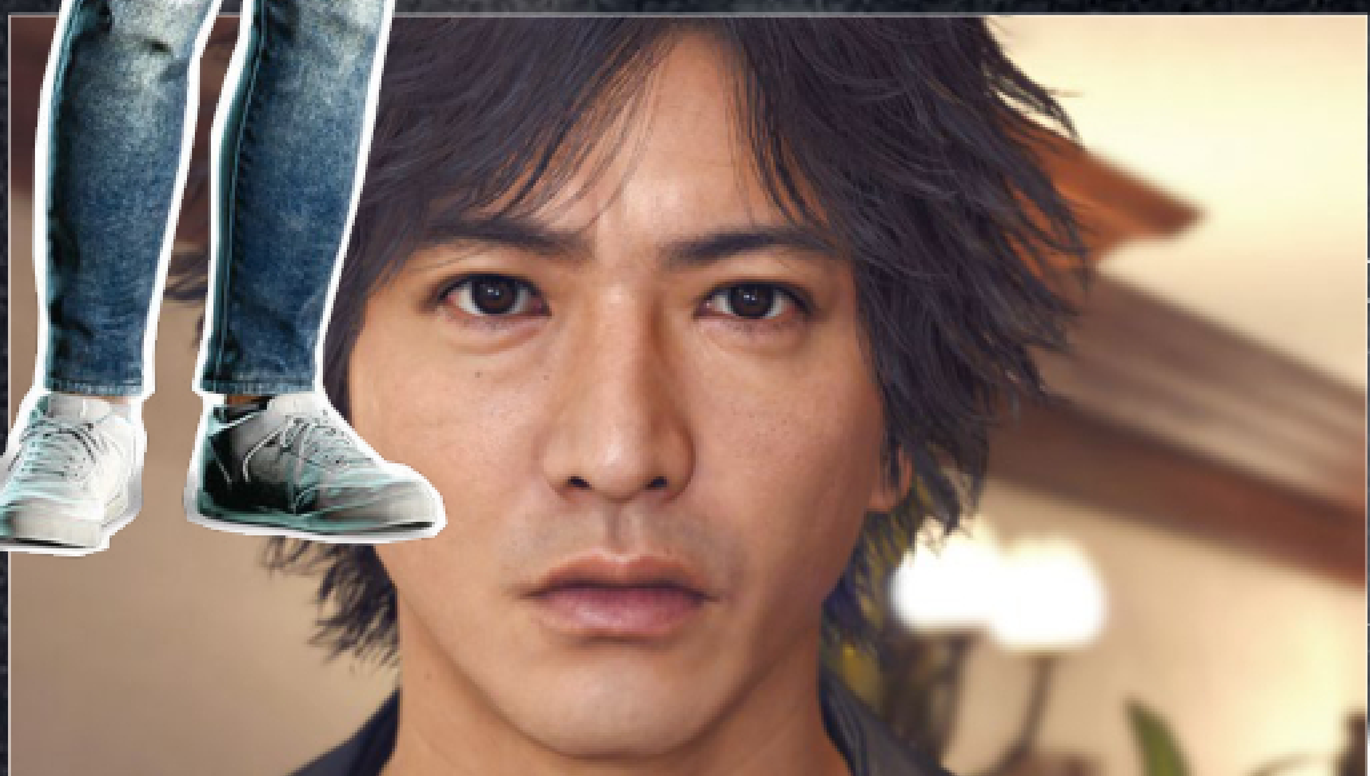




源田 龙造

出演：中尾彬

一名非常有原则的律师，从八神刚当上律师时就十分照顾他。即使八神离开律师一职成为侦探的现在，仍不时在工作与生活各方面给予关心。



三年后。

八神取下胸前的律师徽章，当起几乎可以说是便利屋的侦探。神室町一向龙蛇杂处且暴力横行，不少过去曾受过伤的人们自然而然聚集到这里来。把这里当成第二故乡的八神，开始默默在这个地方生活。

但是，神室町却发生了连续命案。即使杀人事件在这里早已不算稀奇，但这一连串所有尸体的眼球都被挖掉，手法极其残忍的命案仍然震撼了每一个人。

八神单纯为了酬劳接下律师时期任职的法律事务所发出的委托，一步步追查这起连续命案。但他还不知道即将面对的真相，将会改变自己的命运——



侦探活动



▲寻找线索人物，根据画像和特征在人群中寻找到目标人物并将其锁定起来。

在本作里，玩家探索的舞台依然是熟悉的神室町，不过这时候玩家所扮演的角色不再是和东城会纠缠不清的桐生一马等人，而是扮演侦探兼律师的八神来解开各种事件的谜团。



▲在八神无法触及的范围进行调查取证的时候，能够操作无人机协助调查。

TIPS 与东城会的交集：在本作里，"《如龙》系列"的主要角色不会登场，不过东城会将会作为设定的一部分参与到剧情中来。

本作的制作组为开发过“《如龙》系列”、《人中北斗》等作的如龙工作室，运用在本作身上的引擎也是《如龙》的那一套“龙引擎”。不过和强调战斗的《如龙》和《人中北斗》不同，在本作里，玩家要利用“打听消息”、“提出证据”、“跟踪”、“追逐”、“乔装”、“开锁”、“搜查模式（探索）”、“快门任务（偷拍）”等技能，收集状况证据和各种物证、证词来侦破案件，而在调查过程中可能会遭受各种阻碍，有时也需要使用武力排除敌人。





▲根据委托人或者案件的要求来捕捉决定性瞬间，抓到关键点之后拍下决定性的证据。

◀当目标人物逃走的时候就会展开追逐战，要冲刺的同时还得小心迎面而来的各种障碍物。

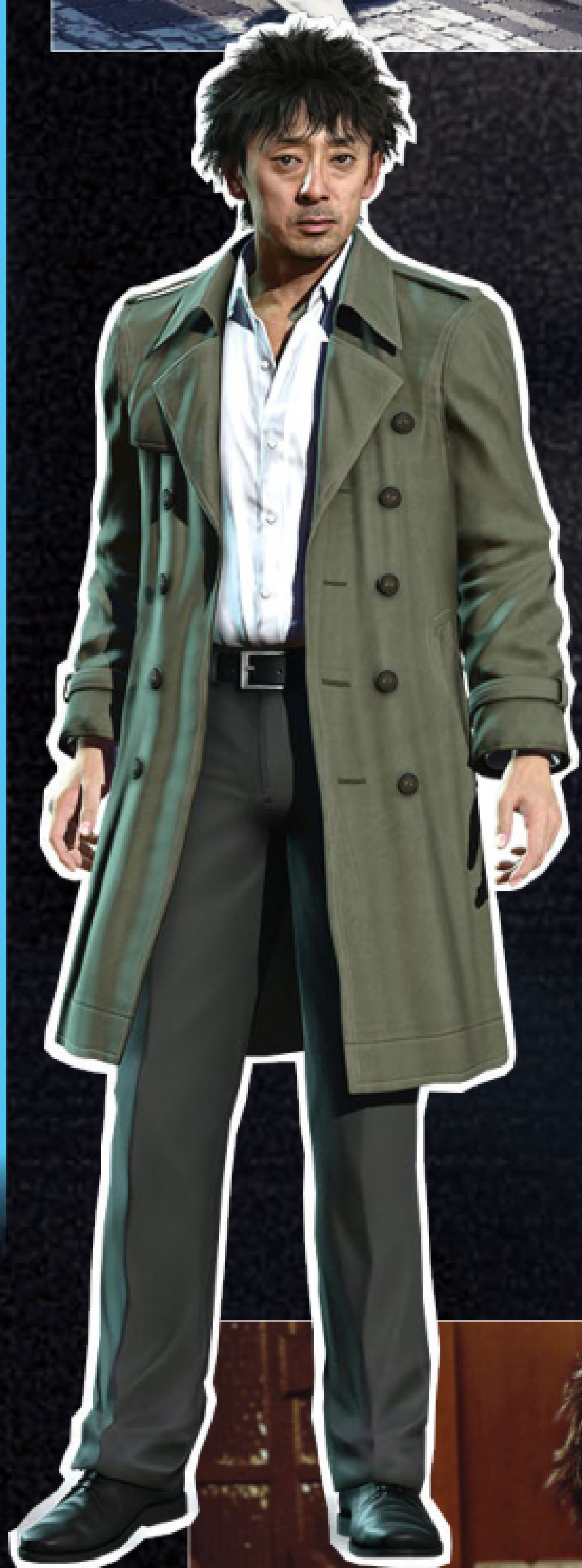


▲通过询问或者出示决定性证据来查明委托或者事件的真相。

主角八神的战斗风格和桐生一马相差很大，如果用“《如龙》系列”主角来比喻的话应该比较贴近秋山骏，不过八神的风格更加贴近他的声优兼演员木村拓哉，在战斗里的行动很多都让人联想到木村拓哉的舞步。



▲在寻找证据时偶尔还得潜入目标人物的房间或者办公室，这时候就得运用开锁的技巧来将上锁的门打开。



绫部 和也

出演：泷藤贤一

神室署组织犯罪应变课刑警。经常泄漏搜查情报藉此中饱私囊的黑心警官，在收费的前提下协助八神进行调查。





▲为了让搜查行动更加顺利，玩家还能让八神进行乔装打扮，在可选装扮列表里还有些让人捧腹大笑的衣服。



黑岩 满

出演：谷原章介

神室署组织犯罪应变课刑警。总是带头指挥搜查，是神室町办案率卓越的刑警。前途一片光明的精英，不仅有实力也有执行魄力，将八神视为眼中钉。



探索神室町

八神除了需追查主线剧情的连续命案外，更有所谓的“支线案件”，透过调查居民们委托的各种事件，提升主角的侦探能力。另外，八神也会在“支线案件”中，不时展现出主演声优木村拓哉那丰富的个性和令人意外的一面。

神室町各处的娱乐场所不仅有博弈场、赌场、弹珠台等传统娱乐，更可以在 SEGA 俱乐部游玩各种游戏机台，或是参加无人机大赛将整座城市都当成比赛场地，以及参加 VR 双六等。

除了主线剧情外，还有许多可玩的要素。



▲电子弹珠台“PINBALL PARLOR”。



▲VR双六：DiQ。

编辑视点



编辑介绍：《如龙》系列老玩家，喜欢在神室町揍小流氓。

和主角由木村拓哉演出相比，本作如何在剧情风格和玩法改变过去玩家对“《如龙》系列”留下的印象才是本作的最大看点。成功的话，本作能成为“神室町宇宙”的一个有趣的分支；失败的话，本作就仅仅只是一个换皮游戏而已。



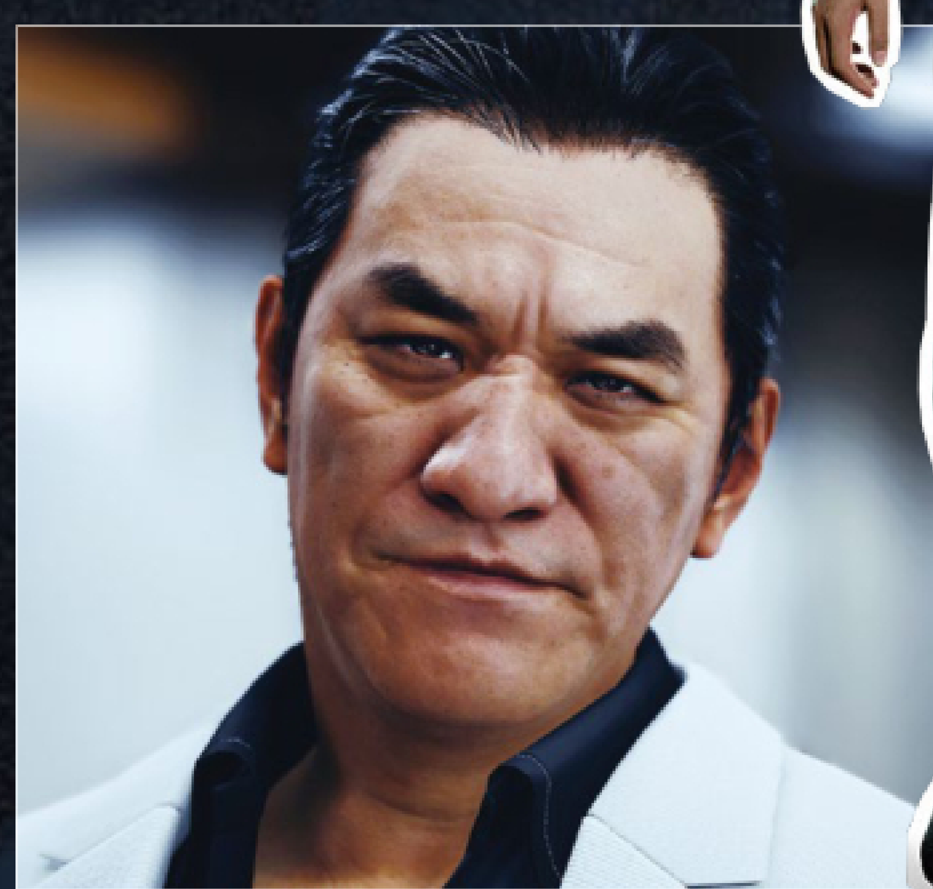
编辑介绍：虽然不是“《如龙》系列”铁杆粉丝，但还是（在作为木村拓哉粉丝的老婆的要求下）决定首发购入本作了！

玩过试玩版之后我的最大感想就是“不是‘如龙’的如龙”，虽然加入了一些如尾行之类的新要素，但是熟悉的战斗斗引擎加上铁打的神室町，玩起来依旧还是那个味！不过在本作脱离了极道题材后，我对制作组会怎样来撰写这个融合了律政、悬疑和探案要素的全新剧本非常好奇，希望这部新作能够带来全新的体验。

羽村 京平

出演：ピエ-ル泷

以神室町为根据地，东城会旗下三次组织松金组的若头（第二把交椅）。自我中心，擅长踩着别人往上爬的策士。因为连续命案与八神扯上关系。







SQUARE ENIX

SE 今年展出的游戏数量比较惨淡，提供试玩的新作只有《王国之心III》和《勇者斗恶龙 建造者 2》，每年例牌的《FF14》试玩也只是早已推出的雄火龙联动挑战。展台的背后几乎是空白的，一个小区域挂着一个显示器展示 Bethesda 的游戏预告片。还有推广自家的 Square Enix APP。不过，单凭《王国之心III》一部作品，就给 SE 带来了无数玩家和游客。从展台地图可以看出《KH3》试玩区域占整个展台的接近 1/3 的空间（比另外两款游戏的试玩区域加起来还大），里面提供了数十台试玩机器，不过即便这样的机器数量，平均排队时间还是要超过一个小时，可见这款作品的火爆人气。《DQB2》的人气反倒是冷清了不少，提供试玩的机器不多，但是排队的时间也不长。



■试玩区内还挂满了各种各样的设定画。

几乎是《王国之心Ⅲ》的试玩专场！



■SE展台雷打不动的两大标志之一：莫古力



■《FF14》的试玩还是惯性地吸引了大量的玩家。


■几乎能“以真乱假”的官方Cosplay。





■SE展台雷打不动的两大标致之二：史莱姆




□《王国之心Ⅲ》的限定PS4。

SQUARE ENIX

文 松风（实习编辑）美编 Tawliet

出展情况总结

出展游戏一览

译名	原名	对应平台	发售日
最终幻想 世界 MAXIMA	ワールド オブ ファイナルファンタジー マキシマ	NS	2018 年 11 月 6 日
百万亚瑟王 秘术之血	ミリオンアーサー アルカナブラッド	PS4	2018 年 11 月 29 日
正当防卫 4	Just Cause 4	PS4/XOne	2018 年 12 月 4 日
最后的神迹 复刻版	THE LAST REMNANT Remastered	PS4	2018 年 12 月 6 日
勇者斗恶龙 建造者 2 破坏神席德与空荡岛	ドラゴンクエストビルダーズ 2 破壊神シドーとからっぽの島	NS/PS4	2018 年 12 月 20 日
陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy	チョコボの不思議なダンジョン エブリバディ！	NS/PS4	2018 年冬
王国之心III	Kingdom Hearts III	PS4/Xone	2019 年 1 月 25 日
LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	PS4	2019 年 2 月 28 日
浪漫沙加 3	ロマンシング サガ 3	NS/PS4/PSV/XOne	2019 年初
最终幻想 水晶编年史 复刻版	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リマスター	NS/PS4	2019 年
古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	PS4/XOne	已发售
美妙世界 最终混合版	The World Ends With You -Final Remix-	NS	已发售
最终幻想 14	ファイナルファンタジーXI V	PS4	已发售
最终幻想 15	ファイナルファンタジーX V	PS4/XOne	已发售
勇者斗恶龙 X	ドラゴンクエストX	3DS/NS/PS4/WIIU	已发售
The Quiet Man	The Quiet Man	PS4	未定
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 S	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S	NS	未定



▲首次在“《王国之心》系列”中登场的“超能陆战队”。



▲以“声音”为卖点的《The Quiet Man》。



▲《LEFT ALIVE》充满魄力的机甲战。

展出情况评价

从这列表上乍一看，SE 在今年的 TGS 展出游戏真不少，然而仔细一看会发现绝大多数都是移植或复刻的冷饭作品，真正的新作只有《王国之心III》为首的四款。所幸作为重中之重的《王国之心III》公布了大量的实机演示，让粉丝大饱眼福，索拉和阿库娅的一段战斗视频更是牵动着无数人的心。而之前消息甚少的《The Quiet Man》和《LEFT ALIVE》也公布了不同程度的新消息，让玩家对这两部作品能有更直观了解。

有意思的是在 TGS 开展前不久的任天堂直面会中，SE 一口气宣布了大量“《最终幻想》系列”作品的移植 / 复刻版登录 NS，让人不得不配服这手出神入化的冷饭厨艺。但是众多作品中却唯独缺少《最终幻想 8》的身影，引来了玩家们的纷纷猜测。其中一则“《最终幻想 8》不移植是因为源代码已丢失”的消息更是迅速传开，引起了粉丝们强烈的不满。这个消息最早来自于国外的某资讯网站，本来仅是个猜测性分析，但是经过某些媒体添油加醋后，直接盖棺定论为 SE 的失误。因为事情越传越开，甚至传到了 SE 员工的耳中，使其不得不在推特上出面辟谣。其实《最终幻想 8》约 4 年前才在 Steam 上推出过高清复刻，而且本身还是 SE 当家的旗舰系列产品，相关资料的保管定是重中之重，不可能发生源代码丢失这种低级失误。至于这一批移植里为什么独缺《最终幻想 8》，或许 SE 有其他不为人知的考量吧。

游戏短波

勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光 S

ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S

机种：NS	**发行商**：Square Enix
类型：角色扮演	**发售日期**：未定

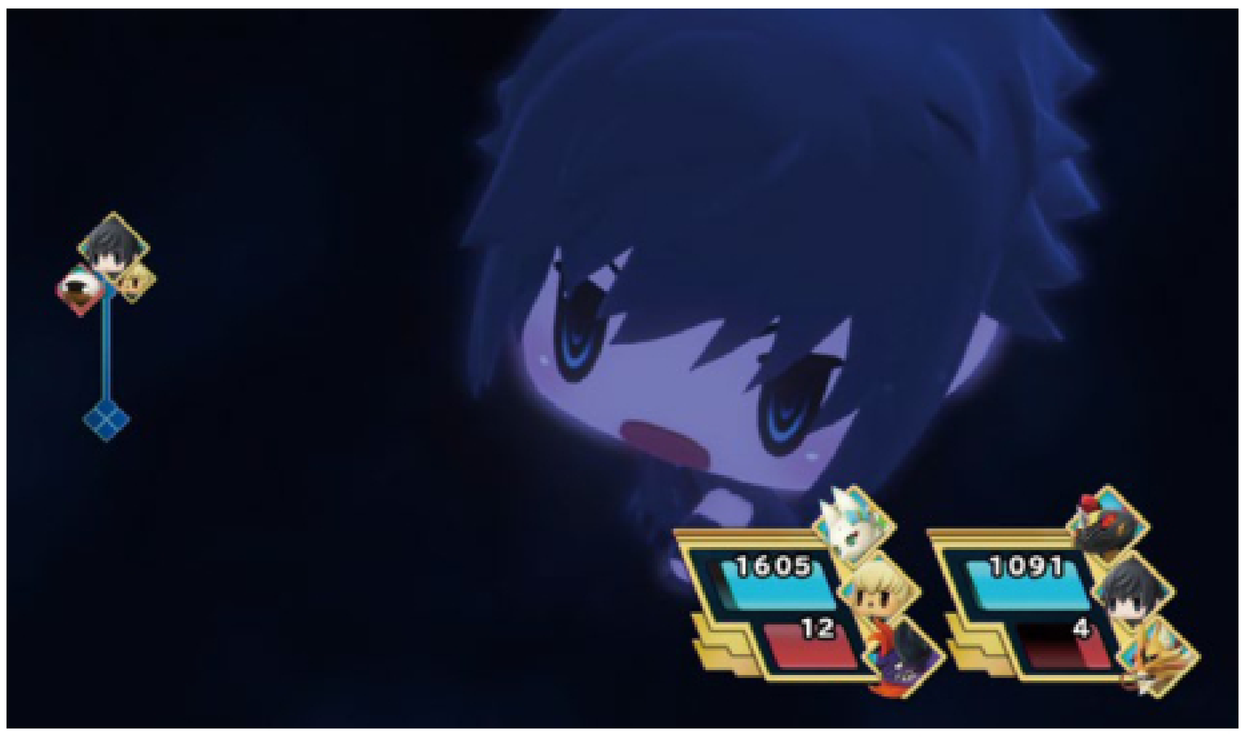
作为日本国民级 RPG 游戏的正统续作，《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 S》的 NS 移植作总算是有些消息了。本作的“S”有多个词意，除了“Switch”外，还有“声优（Seiyuu）”和“喋る（Shaberu）”的意思在内。但眼下还没有公布准确的声优阵容和语音覆盖程度，其他新要素也暂时未知。

最终幻想 世界 MAXIMA

ワールド　オブ　ファイナルファンタジー　マキシマ

机种：NS	**发行商**：Square Enix
类型：角色扮演	**发售日期**：2018 年 11 月 6 日

本作是 2016 年发售的《最终幻想 世界》强化版，本次增加了新怪物和以扎克斯和诺克提斯为首的新伙伴。玩家还可以和诺克提斯一起钓鱼，钓鱼时会有专属的背景音乐。值得注意的是，本作只发售数字版不发售实体版，在 PS4 和 Steam 平台上拥有前作的玩家，可以花费 2400 日元升级成本作。PSV 和 XOne 平台暂未公布此功能。





陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy

チョコボの不思議なダンジョン エブリバディ！

机种：NS/PS4	**发行商**：Square Enix
类型：角色扮演	**发售日期**：2018 年冬

本作是 2007 年发售的《陆行鸟不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》的移植强化版，将在原来的基础上进行系统方面的革新，从宣传视频上看大体玩法与前作无异，支持双人联机战斗。陆行鸟职业方面除了保留传统的骑士、黑魔、龙骑等原有职业，还新增了两种新职业。但新职业目前还只有黑色的剪影，具体情报将会在日后解锁。





最终幻想 水晶编年史 复刻版

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リマスター

机种：NS/PS4	**发行商**：Square Enix
类型：动作角色扮演	**发售日期**：2019 年

本作最早是 2003 发售的 NGC 名作，《最终幻想 水晶编年史》的高清复刻版。除了在画面上实现高清化，还会追加角色语音及网络联机功能，最多支持 4 人协力战斗，有多人解谜以及合体魔法等要素。还添加了全新的迷宫供玩家探索。感兴趣的玩家不妨尝试下本次的高清复刻版。



浪漫沙加 3

ロマンシング サガ 3

机种：NS/PS4/PSV/XOne	**发行商**：Square Enix
类型：角色扮演	**发售日期**：2019 年初

本作是 1995 年发售的 SFC 名作，《浪漫沙加 3》的“原汁原味”高清移植作，除了贴图高清化外目前还没发现有追加任何新要素。最早在去年 3 月公布时只计划登录 PSV 和移动平台，而本届 TGS 宣布还会登录 PC 及三个家用主机平台，基本涵盖所有主流平台。此外还公布了一款“浪漫沙加 ”系列新作——《浪漫沙加 Re: Universe》，故事上紧接《浪漫沙加 3》，为本体免费的课金抽卡游戏，只登入手机平台。



百万亚瑟王 秘术之血

ミリオンアーサー アルカナブラッド

机种：PS4	**发行商**：Square Enix
类型：格斗	**发售日期**：2018 年 11 月 29 日

本作其实是一部街机移植作，原作改编自同名的手机抽卡游戏“《百万亚瑟王》系列”，可操纵角色里有着各种各样千奇百怪的“亚瑟王”们。而移植后的本作在保留原游戏系统的基础上，还加入了《红莲之王 4》（SE 旗下的另一部街机卡牌游戏）的咲山小梅、《高分少女》（讲述一批街机游戏玩家的漫画，之前因 SE 和 SNK 间的版权问题而一度停刊）的大野晶以及 SNK 旗下“《拳皇》系列”的八神庵，已然有点变成大乱斗的味道了。距离发售还有近两个月的时间，不排除接下来还会有新角色参战，如果有的话大概率还是和 SNK 有关的角色。而另一方面出自“《百万亚瑟王》系列”的盗贼亚瑟，也会乱入到前段时间刚发售的格斗游戏《SNK 女英雄大乱斗》中。



最后的神迹 复刻版

THE LAST REMNANT Remastered

机种：PS4	**发行商**：Square Enix
类型：角色扮演	**发售日期**：2018 年 12 月 6 日

本作是 2007 年发售的原创游戏，《最后的神迹》高清复刻版，游戏引擎由原来的虚幻 3 更新为虚幻 4，分辨率也由 720P 提升为 1080P，还有高速移动功能。2008 年发售的 PC 版中追加的内容，也会全部收录到这次的复刻版中。此外，不少细节处的图标也由艺术制作人直良有佑重新绘制，据透露有多达 100 处以上。在 TGS 活动最后，游戏原版导演高井浩意味深长的说了句：“想让喜欢这个游戏的人做个续集”，不知道我们是不是真的能看到续作呢？目前本作 Steam 版本已下架。





继 2017 年公布本作的消息后，在爱好者的翘首期盼之下，SE 终于在一年后公布了本作的具体发售日，并于 TGS 公布了中文版的发售日！这是一款结合了《勇者斗恶龙》与《我的世界》特点的“方块建造 RPG”，玩家既可以享受建造城镇的乐趣，还可与敌人战斗获取制造武器或道具，甚至是建筑设施的素材。下面就来看看本作目前公开的情报以及进化点吧。

文 果汁　美编 Juxi

情报汇总

- 本作是与Koei Tecmo合作开发，相较前作全面加强动作要素，让玩家更能享受战斗的乐趣。
- 加入多人联机要素，最多可以4人一起游戏。
- 故事模式中NPC同伴席德不仅是玩家在探险中可靠的好伙伴，还会在剧情中占据重要地位。
- 增加水中探索、第一人称视角等众多全新要素。
- 中文版发售时间公布，暂定为2019年初。



重点展出 FOCAL EXHIBITION

PS4	NS		
勇者斗恶龙 建造者 2 破坏神席德与空荡岛		Square Enix	
ドラゴンクエストビルダ - ズ 2 破坏神シド - とからっぽの岛		角色扮演	日版
2018 年 12 月 20 日	本地 1 人，在线 2 ~ 4 人	对应周边未定	
售价为 8760 日元			

经历初代的试探后 试图做到极致的续作！

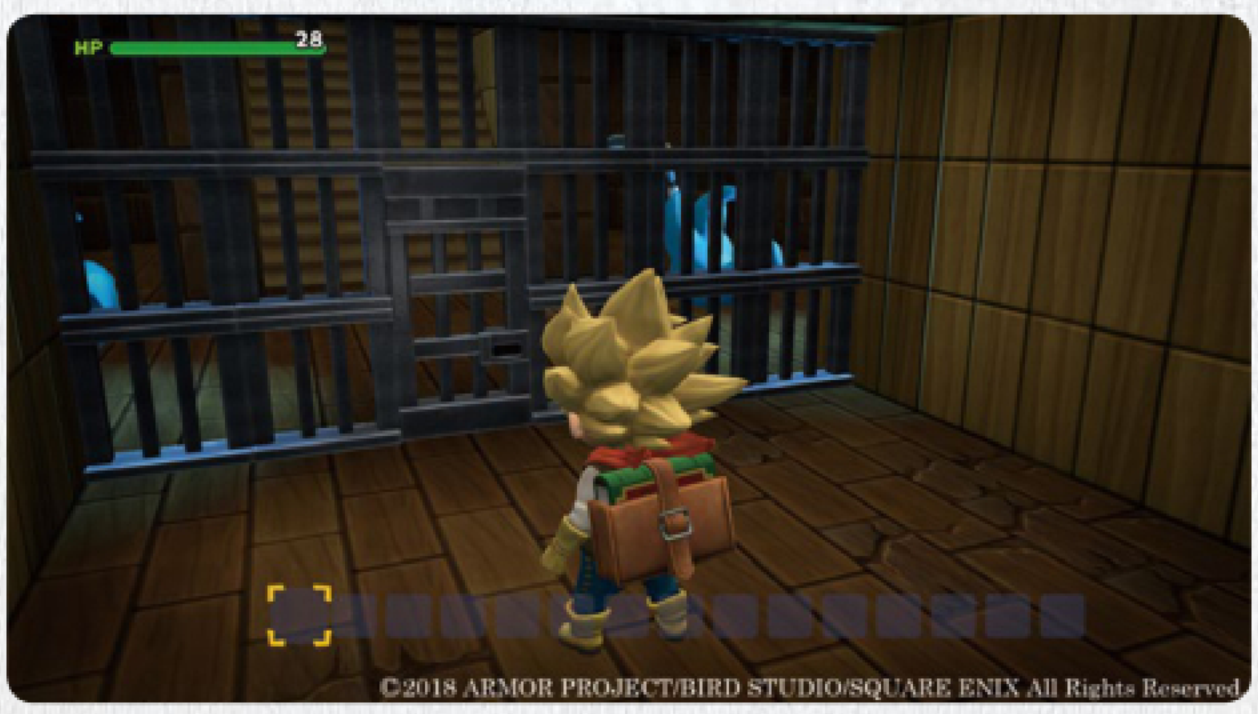
在初代斩获一定人气后，制作组终于放开手脚以大团队开发的形式推出了全方位加强版的续作，不仅吸取前作玩家的意见进行改进，甚至还特意找来了 Koei Tecmo 加强动作方面的要素，可见 SE 对本作的重视程度。作为一款强调高自由度，却也有一定目标的游戏，如何在两者的平衡当中享受游戏的趣味性，相信既是制作组也是玩家的目标吧。

故事的舞台是？

相信系列粉丝只要看到本作副标题中的“破坏神席德”就能联想出来，本作的舞台正是《勇者斗恶龙 2 恶灵的诸神》本篇后的时间线，是勇者打倒邪教大神官哈贡与破坏神席德后的世界。有趣的是，前作采取的是勇者接受了龙王要求获得一半世界的时间线，导致世界变得一团乱，本作是终于肯回归正统了吗？

即使打倒了坏人与破坏神，这不代表世界就能一直维持和平，曾经由哈贡率领的邪教集团“哈贡教团”继承了哈贡的遗志，企图毁灭世界！对于哈贡教团的成员来说，拥有“建造”之力，能够让荒废的世界重现光彩的建造者是一个巨大威胁。于是身为实习建造者的主人公就被哈贡教团盯上，以此为契机，主人公流落到了无人岛“空荡岛”。在空荡岛中主人公与失去记忆的少年“席德”相遇，本作的故事至此展开序幕。主人公要与席德一起探索岛屿，以空荡岛为基地建造全新的世界！





▶被囚禁的主人公。



© 2018 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

TIPS 本作的世界观承接《勇者斗恶龙 2 恶灵的诸神》，是打倒邪教大神官哈贡与破坏神席德后的世界。而前作则走的是初代勇者与 BOSS 龙王进行交易的世界线。

主角队伍形象公开!









主人公

拥有能够制造出物品这种不可思议能力的年轻建造者。其祖先的祖先的祖先曾经复活了被黑暗覆盖的世界，是传说中的建造者。虽然现在还是实习生，但背负着“建造者之书”的主人公时刻都以成为可靠的建造者为目标。

席德

在空荡岛与主人公相遇，丧失了记忆的少年。除了席德这个名字以外，他失去了所有来到空荡岛之前的记忆。虽然没有建造的才能，但擅长与怪物战斗或搜集素材。





▲名字与破坏神相同的少年，与破坏神有什么关系吗?



▲席德可以协助主人公战斗并收集素材，有什么好装备记得留给这位好兄弟。

编辑视点



编辑介绍：《DQ》老粉，白金《DQB》后又删档重玩了两次。

更广阔的冒险世界、更丰富的素材资源，再加上多人联机模式和各种全新要素，《DQB2》无疑又会让人沉迷其中，被“偷走”上百小时。目前个人最关心的其实是剧情，毕竟 NPC 与破坏神席德同名必有隐情。



编辑介绍：“《勇者斗恶龙》系列”忠实粉丝，等待 NS 版《DQ11》中。

第一人称的加入让上一作中饱受争议的视角问题得以解决，以第一人称游玩更是让本作变成了一款全新的游戏。在第一人称下与系列怪物进行战斗，这种感觉既熟悉又新鲜。

《勇者斗恶龙 建造者》是一个这样玩的游戏!

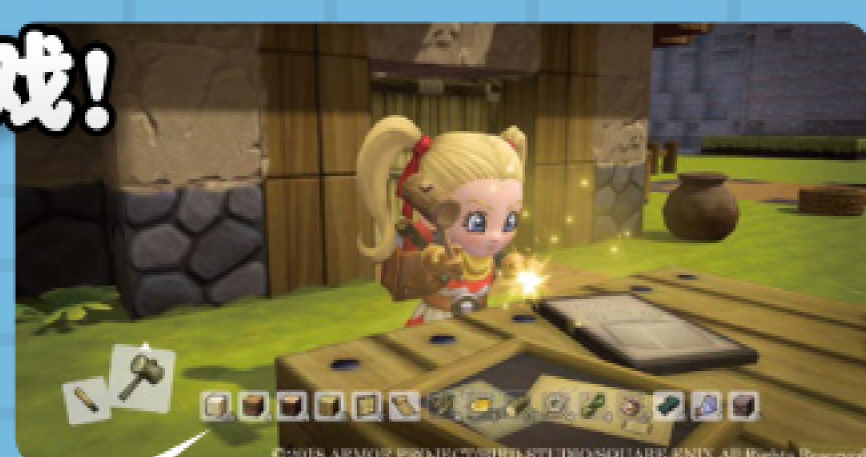
本系列是能够同时享受战斗与建造乐趣的游戏，玩家操作主人公用锤子敲碎构成世界的方块获得素材，然后制造建筑、武器等多种多样的物品。在这个过程中主人公会越来越强大，从而扩大探索的范围!

第一步 敲碎一切，获取素材!



第二步 利用素材制作各种各样的物品!





第三步 建造寝室或食堂等设施，让冒险更加轻松!



第四步 打倒怪物，获得更加珍稀的素材!

TIPS 本作开发阵容除了 SE 的工作人员外，还与 Koei Tecmo 进行合作，组成一个大规模的开发队伍。

相较前作的进化点！

想要简单直观地了解本作相较前作有什么关键的进步，就看以下几点吧。



①方块世界最明显的进化：最大高度达约 100 段，能够建造通往天空的高塔！



②冒险方式的多样化：可在水中进行探险！



③画面效果强化：可表现出从悬崖下坠的瀑布！



④可在空中飞翔：利用道具滑空！



⑤刺激新的设计灵感：方块可进行斜面切割！



⑥你会尝试极具临场感的冒险吗：第一人称视角！

现场试玩报告



在本作试玩台中官方还特意给显示屏加上了石砖的外框，显得整个试玩台非常有气氛。试玩版本分为两种，一是直接从故事模式的序章开始从教学上手游戏；二是直接从空荡岛开始体验自由建造的部分，为了更好地体验本作的改进点，我选择了从序章开始游戏。

序章从主人公被哈贡教团的敌人抓到船上开始，可是敌人却对我们意外地亲切……主线任务全部都是从教团的敌人身上接，实际上就是熟悉操作的教学任务，从搭方块、工作台制作物品到战斗都进行了细致的教导，即使没玩过前作也能迅速上手，况且即使加强了动作部分，但基本操作依然非常简单直白。在水中移动或进行冲刺的时候都有名为“ST”的耐力槽消耗设定，而拿起箱子等方块的动作也需要道具手套的帮助才能做到。最让我感到惊喜的是第一人称视角的表现，比起想象中的要舒适不少，在战斗、移动的时候都能呈现和第三人称不一样的新鲜感。而本作中加强的水流表现对视觉效果也有不少的提升，比如船内漏水的时候用方块堵住其中一处，水流方块就会马上进行分叉甚至直接被方块木箱堵住，相信到后期创造瀑布的时候会有更加好的体验。剧情方面也有在各处制造笑点，再加上官方一直宣传的神秘少年席德，看来剧情是值得期待一下的。

在完成教学任务后出现船被冲毁的大危机，最后终于漂到了空荡岛上正式开始游戏。到此时试玩时间便已差不多结束了，根据采访里的介绍，其实试玩版无法体验游戏中许多的新要素，但是光凭序章的表现来看就让我对这款游戏非常放心。无论是可以预见的杀时间要素还是剧情的趣味程度，相信都会让这款续作大放光彩。

采访精选 Q&A

Q：本作的联机模式具体是怎么样的一种形式？

A：基本上是与好友一起游玩，以一名玩家作为主机，其余玩家作为来宾前往主机的岛屿这样的形式进行游戏。玩家可以与朋友合作一起探索岛屿、建造建筑、搜集素材等，多种玩法由玩家自由发挥。

Q：前作中一旦进入新的章节，游戏进度就会进行一定程度的重置，本作也是保留这样的设定吗？

A：有不少媒体也关心这一部分，在本作中我们会以空荡岛作为总的据点，然后根据剧情发展不断前往新的岛屿进行探索，重复探索新岛屿→返回空荡岛→推进剧情→探索新岛屿的过程，并以这种形式继承游戏的进度。至于这个探索过程与继承的详情请期待我们的后续情报的公开。

Q：我们能在游戏中看到车作为交通工具，请问还有其他的交通工具可以搭乘吗？

A：目前还不能公布详情，但可以透露交通工具并不止有车。一代出现的矿车在本作中也会登场，除了交通工具以外还有许多丰富要素，请各位玩家敬请期待。

Q：本作特意增加了水中探索的形式，请问是否会有水中特有的要素，比如只能在水中建造的建筑呢？

A：难得利用了水这个要素嘛，所以利用水建造的建筑确实是有的，详情请期待以后的情报。

Q：主人公的同伴少年席德，可否带入联机模式中呢？比如一个玩家带一个席德之类的。

A：少年席德是在剧情模式上分量非常重的角色，应当与联机部分分开看待。至于联机方面的情报我们还没法公开太多（笑）。



近水楼台——厂商情报

TIPS 本作监督新纳一哉在本作的发售日发表会中提及，与实验性质的前作不同，制作组将会把想要做的、想要强化的要素都放在本作中实现。



重点展出 FOCAL EXHIBITION

虽然 Square Enix 为《王国之心III》提供了数量庞大的试玩机，索尼展台也设置了试玩区，但就算是人流量相对较少的 TGS 媒体日，游戏试玩依旧大排长龙，玩家们的热情可见一斑。《王国之心III》即将于明年 1 月正式发售，TGS 应该是本作最后一次参加的世界级大型游戏展会了，虽说试玩内容相较以往并没有变化，不过官方还是毫不吝惜地放出了诸多令人惊叹连连的新情报。此时此刻所有粉丝大概只有一个想法——为什么明天不是 2019 年 1 月 25 日。

文 哪尼　美编 Juxi

PS4 XOne

王国之心Ⅲ		Square Enix	
Kingdom Hearts Ⅲ		动作角色扮演	日版
2019年1月25日	本地1人	无对应周边	
售价为9504日元			

©Disney ©Disney/Pixar Developed by SQUARE ENIX

情报汇总

●虚幻4引擎打造：本作基于虚幻4引擎开发，不仅能画面表现力出众，在经过开发组的不断优化后，系列独有的风格也得以完美呈现。

●七大迪士尼作品：目前已确认将作为冒险舞台登场的迪士尼作品为《玩具总动员》、《怪物工厂》、《冰雪奇缘》、《超能陆战队》、《长发公主》、《加勒比海盗》和《大力士海格力斯》。

●集大成之作：本作的游戏系统集合了系列所有作品的优点及特色，并以此基础上进行大幅革新。十五年的结晶在精心打磨后，散发出最耀眼的光芒。

●丰富的游戏内容：《王国之心III》主线通过时间大约为40~50小时，并且包含20种以上的小游戏，总体验时间可达80小时以上。

●开放世界体验：《王国之心III》的每个世界都无需像过去的作品中那样切换区域，类似于小型沙箱一般的体验，每个世界的规模也将比以往更为广阔。

●完结，但并非终点：《王国之心III》是"黑暗探求者篇（Dark Seeker篇）"的完结，与塞阿诺特相关的故事将落下帷幕。但索拉的故事仍将继续，本作不会是系列终点。

●两款限定主机：《王国之心III》将推出两款限定版PS4主机，除了稍早公布的限定版PS4 Pro外，还将在日本市场推出限定版PS4 Slim主机。

名为"王国之心"的奇迹

与日本及欧美市场不同，"《王国之心》系列"在国内的人气并不算高，粉丝们当然是坚定不移地爱到骨子里，但仍有不少玩家在看到众多迪士尼角色和卡通渲染的风格后，直接就将其划归到低龄向游戏的队伍里了。殊不知这其实是个剧情与设定错综复杂到连导演自己都快搞不清的"黑暗童话"，以至于让人想要安利都无从下手。

作为正统作的《王国之心》和《王国之心 II》，全球范围内分别达到了 600 万套及 400 万套以上的销量，系列所有作品的总销量更已突破 2400 万套，横跨家用机、掌机等多个世代的游戏平台。虽说是 2002 年才面世的年轻系列，不过很快成长为 Square Enix 旗下最具分量的角色扮演游戏系列之一，与《最终幻想》、《勇者斗恶龙》并驾齐驱，也帮助 SE 进一步扩大了欧美市场的受众。

Keyblade Hero 3 + Big Hero 6
旧京山英雄小队，登场！

早早就已确定会在《王国之心III》中登场的《超能陆战队》，终于在 TGS 的宣传片中有了实机画面。也正如想象中的那样，这个名为旧京山的虚拟世界，与《王国之心》的风格高度契合，丝毫没有违和感。由索拉、唐老鸭、高飞组成的"超能键刃队（Keyblade Hero 3），将与各怀绝技的"超能陆战队（Big Hero 6）"携手，共同面对新的敌人。



索拉

在《超能陆战队》的世界中，索拉带上了更具科技感的护目镜，手中的键刃也融入了相关的主体元素——键刃的本体由类似大白的红色铠甲组成，而在键刃的吊坠上，则是大白主芯片——私人健康助手的 LOGO。



大白 Baymax

由小宏的哥哥设计开发的医护充气机器人，原本是为病人服务的医疗伴侣，除了拥有各种专业的治疗技能外，胖乎乎的呆萌形象也带来了温暖的治愈感。而经过小宏的改造后，大白不仅穿上了红色的盔甲，更拥有高速飞行、火箭拳套等技能，成为了队伍中的最强战力。

弗雷德 Fred

沉迷于怪兽、漫画的重度发烧友，玩世不恭的他可谓是六人中的"异类"，即便是化身为超能陆战队的一员后，其画风依然特立独行，与众不同。看似胡闹一般的怪兽外套下，藏着无比锋利的爪刃以及能从口中喷射出得熊熊火焰，配合着超级弹跳和出神入化的转路牌技巧，让他成为了令对手琢磨不透的"非典型性英雄"。

芥末无疆 Wasabi

头脑聪明且略带些神经质，对于"精确度"有着严格的要求。虽然看上去并不像是会和"英雄"一次扯上关系的人，但成为超能陆战队的一员后，出神入化的武术技巧配合着能够斩断一切的等离子剑，"精准"的技巧令人惊叹。

神行御姐 Go Go

正如她的名字，速度是最大的优势，总能以最快的速度在最佳的时机发出最犀利的吐槽。当然也不仅仅只是这样，在加入超能陆战队后，两个磁悬浮飞盘即是她快速移动的的工具，也可以作为防御用的盾牌以及威力强大的投掷武器。

哈妮柠檬 Honey Lemon

专精化学的"炼金术师"，即便化身超能陆战队的一员后，看上去也依然是个甜美柔弱的小女生。不过虽然运动神经不像其他人那样出色，但是擅长合成出千奇百怪的混合物，时常在不经意间带来很大的帮助。

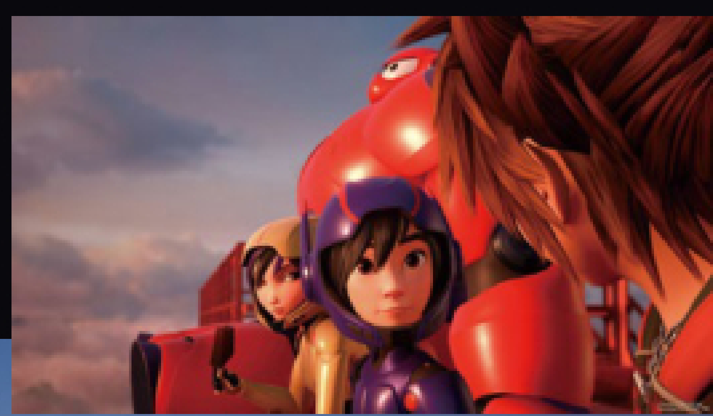
小宏 Hiro

14 岁的天才少年，擅长制作各类机械。就在他成功开发出微型磁力机器人，并为进入大学做准备时。一场突如其来的悲剧夺取了哥哥的生命，小宏也因此变得消沉，只有哥哥生前留下的治疗机器人——大白陪伴着他。随着事故背后的阴谋一步步浮现，小宏也重新振作起来，为同伴们量身定制了专属的武器，一同对抗神秘的幕后黑手。

▼为了守护"旧京山"，九位角色站了出来！决定成为偶……英雄！



▶▼这一幕，像极了曾经坐在黄昏镇钟塔上，一起吃着海盐冰的那些小伙伴们。





与大白并肩作战

在最早公布的概念图中，索拉骑在大白的背上，与另一个黑色铠甲的“大白”进行战斗，游戏中这会是一场特殊的 BOSS 战。虽然最新的宣传片中只有短暂的几秒画面，但可以看出些许端倪——索拉将与大白一起，在旧京山林立的高楼中穿梭，一边击落敌人所释放的特殊方块，一边展开空中追逐战。透过索拉的视角，玩家将能够体验到电影中小宏与大白一同翱翔于天际的感觉。



战斗系统初探

场景指令

除了普通连段和魔法技能，本作的主要战斗形式都将围绕着“场景指令（Situation Commands）”展开，无论是键刃变形、同伴连携还是特殊终结技等等……大多数特殊技能在满足相应的条件后，便会以额外指令面板的形式，出现在常规指令面板的上方，在倒计时结束前玩家可以自由选择并按△键发动。



简单来说，游戏将大部分战斗中的特殊操作和过去的“反应指令”一起，都集中在了△键上。玩家无需打开菜单进行选择，充分保证了战斗的流畅体验，同时也能更为自由地选择自己想要的战斗风格，而不像《梦中降生》那样只能自动触发。

键刃切换

既然战斗风格的变化与键刃进行了绑定，那么如何避免风格变化过于单一的问题呢？在《王国之心III》中，玩家可以提前为索拉设定好三把键刃，并在战斗中随时快速切换。变形状态在进行键刃切换后依然保留，如此一来便可以在多种战斗风格下自由变换，不同的组合将带来前所未有的战斗体验。

为了确保玩家可以选用自己喜欢的战斗风格，游戏也首次在正统作品中引入了键刃强化系统，玩家不必担心因为基础性能的差距，而不得不放弃自己喜欢的键刃。



键刃变形

除了连段、魔法等基础的攻击方式外，通过角色形态的变化引发不同的战斗风格，也是备受系列玩家追捧的特色系统。其中最经典的莫过于《王国之心 II》的换装（Drive Form）以及《王国之心 梦中降生》的指令风格（Command Styles）了，这些夸张而又华丽的战斗风格带来了视觉与手感上的双重享受。

《王国之心III》很大程度上融合了这两大系统的精髓，并与键刃系统相结合——本作中大多数键刃都具备相应的形态变化，发动后不仅键刃的外观会发生改变，索拉的战斗形态也会有很大的不同。不仅是连段攻击，甚至于回避动作、魔法效果、锁定射击等也会发生变化。大多数键刃还可以进行二段变形，武器形态将进一步得到强化。



▲《怪物工厂》中键刃的一段变形为双爪、二段变形则是悠悠球。



▶海盗键刃的一段变形为长枪，二段变形则是战旗。

▼海格力斯键刃变形为盾牌后，索拉也同时换上了“黄装”。



值得一提的是，键刃变形后也会改变索拉的服装颜色，在默认服装下体现得比较明显，根据键刃的属性会有红、蓝、黄三种颜色的变装，分别对应攻击、防御和魔法三种不同的属性。

另外，一些特殊的键刃则会对应特殊的变装效果——比如经典的王国之键，在进行键刃变形后，虽然键刃的样式没有发生改变，但索拉的服装则会变为 2 代样式（Second Form），战斗风格也相应切换为《王国之心 II》中的经典技能。有了这样的系统，诸如“往昔之回忆”、“约定之守护”这类特殊键刃，是否能够在新作中使用，又会对应哪些特殊的形态变化，则令人非常期待。

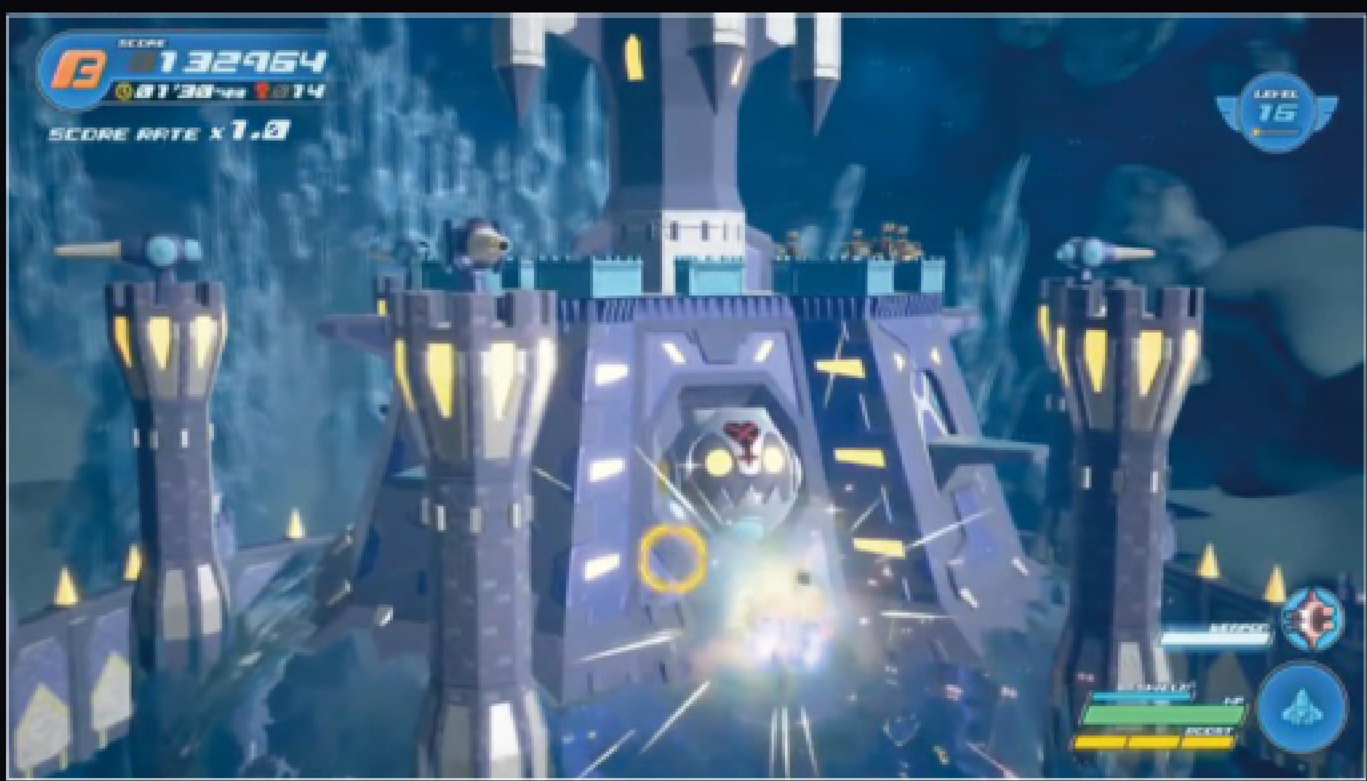
■特殊的变装——Second Form。



探索宇宙？积木船再进化！

作为游戏中跨越不同世界的途径，积木船在系列的正统作品中都占有相当重要的分量，因而在新作中，也理应要有突破性的进化。虽然目前与之相关的情报并不多，不过在 TGS 的舞台活动上，官方还是多少透露了一些令人兴奋的新讯息——除了会保留高度自由化的飞船自定义系统，《王国之心III》的积木船还将分为“探索”与“战斗”两大模式：

战斗模式与以往的玩法类似，玩家需要在不同的关卡中击败杂兵及 BOSS，并最终达到新的世界。而新加入的探索模式则允许玩家驾驶着积木船，在类似开放世界的广阔宇宙中自由探索，寻找并收集各种各样的素材。



▲战斗模式。



▲探索模式。

限定版 PS4 Slim



在今年 E3 大展上公布的《王国之心III》限定版 PS4 Pro，开启预定后即被抢购一空。而在 TGS 期间，官方则公开了与 SIE（索尼互动娱乐）推出的另一款限定版主机——“PlayStation 4 王国之心III Edition”。

与此前限定主机所不同的是，这次采用的是 PS4 Slim 版（500G/1T 可选），且不包含游戏本体。另外如果你已经拥有 PS4 Slim，那么官方也提供单独的限定版面板进行贩售，价格仅为 3500 日元。

目前该限定版主机及面板已经在索尼日本的线上商店开启预购，其中限定面板的购买期限到 10 月 31 日为止，感兴趣的玩家可别错过了时间。

编辑视点



编辑介绍：谈不上核心粉丝，但“《KH》系列”主要作品都有通关的玩家。

初中玩 PS2 的《王国之心 2》时，充满奇幻色彩的战斗画面以及中二剧情和设定刷新了我的世界观。《KH3》现场短短的试玩版虽然没能给我带来惊喜，但是让我找回其他游戏不曾体有过的乐趣和回忆，我有理由相信正式版会超乎我的预期。



编辑介绍：从第一作就开始追的“《KH》系列”老粉，高清合集版一、二作白金达成。

从目前已公布的《王国之心 3》相关内容来看，本作在各个方面都可以称得上是系列集大成之作，战斗方面的视觉表现和系统都得到了大幅强化，场景可探索范围绝对为系列之最，接下来只要游戏内容和可互动要素足够丰富（剧情方面本人已弃疗），基本就可以钦定为 2019 年年度最佳 ARPG 了！

现场试玩报告



TGS 的试玩内容与此前一样，依然是泰坦 BOSS 战和《玩具总动员》的世界。进入游戏后最直观的感受是——过场动画的处理非常出色，几乎不存在角色间站桩对话的情况，电影式的表现方式带来了前所未有的代入感。战斗系统在前面的正文中有较为详细的解析，这里便不多做展开，手感与历代作品相似，只是打击音效略为沉闷了一些，不如以前那样清脆，不知道是否为了突出打击时的厚重感而做了这样的调整。

眼花缭乱的风格变化为战斗带来了十足的新鲜感，不过倒也并未过分的标新立异，而是在《王国之心 II》的基础上，融入系列不同作品中最具特色的元素，稳重中不乏革新，以系列老玩家的眼光来看并没有明显的硬伤，只不过当视觉上的新鲜感过去后，似乎略有些后劲不足。当然，也有可能是试玩版的难度较低，一定程度上削弱了战斗的深度和策略性。

泰坦 BOSS 战属于比较制式的打法，主要目的还是为了呈现大魄力的战斗场景，尤其是召唤出过山车并对泰坦进行攻击的新系统。而《玩具总动员》的世界则更有趣一些，不仅可以自由探索部分场景，也可以切换三把键刃，更为全面地体验到本作的核心战斗系统，由于战斗风格的变化是基于键刃的，那么在正式版游戏中如何进行搭配，将会是关键。垂直移动的新系统非常不错，不仅充分利用了整个 3D 空间，也不会像《王国之心 3D》那样逼着玩家傻乎乎地撞墙。至于玩具工厂部分，驾驶机器人战斗固然新鲜，不过只有射击和近战两种攻击手段，还是直接用键刃战斗更好玩一些。

说实话，在经过了一轮又一轮预告片的洗礼后，当我真正上手玩到游戏的时，反而没有太多的震撼。当然这未必是一件坏事，因为它所呈现出的，完完全全就是我喜欢的模样。而我也相信，试玩版不过只是冰山一角，一款等待了十三年的续作，又岂是十几分钟的试玩就能参透？

文 水无月 美编 咕噜



PS4 XOne		
LEFT ALIVE		Square Enix
LEFT ALIVE		动作 / 日文版
2019 年 2 月 28 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 8964 日元		

※本作steam版同步发售

LEFT ALIVE™

有一定年龄、喜爱 SRPG 的玩家想必都知道由 Square Enix 出品的“《前线任务》系列”，这部以近未来时代为背景，描述世界各大势力间明争暗斗的机甲战斗类型 SRPG 系列，以出色的机甲设计和出类拔萃的战略性吸引了不少死忠。不过在 2005 年 PS2 平台的《前线任务 5 战争的伤痕》推出之后，系列续作就再无音讯（仅在 2010 年推出过一部衍生作品《前线任务 进化》）。而在去年的 TGS 展前发布会上，《LEFT ALIVE》正式公开，虽然这款作品在标题上并未出现“前线任务”的字样，但是根据官方的介绍，本作同样将是一款延续了“《前线任务》系列”世界观的系列衍生作品。而近期 Square Enix 公开了不少本作的详细情报，下面就让我们来看看吧。

情报汇总

①《LEFT ALIVE》是一款延续了SE经典战棋游戏“《前线任务》系列”世界观设定的衍生外传作品。

②不同于系列正传的战棋类型，《LEFT ALIVE》将是一款以第三人称射击为主要玩法的“生存动作”游戏。

③本作共有三位主人公，游戏故事将重点描述他们在一天之内的求生历程。

④游戏的基本流程进行方式为关卡制，流程中存在诸多分支以及多结局设计。

⑤而作为构成“《前线任务》系列”世界观中重要要素之一的机动兵器“Wanzer”也会在本作中出现。



背景故事

西历 2127 年 12 月，临近黑海的“加莫尼亚共和国（ガルモ - ニヤ共和国）”突然对邻国“鲁泰尼亚共和国（ルテニア共和国）”发动宣战，并开始向位于国境的城市“诺沃斯拉沃（ノヴォスラヴァ）”进行入侵，受到奇袭的鲁泰尼亚防卫部队迅速崩溃，这场战争似乎很快就要结束。但是那些被卷入战火的人们的生存之战才刚刚开始……



主人公介绍

米哈伊尔·亚力山德罗维奇·舍瓦洛夫

（ミハイル · アレクサンドロヴィチ · シュヴァ–ロフ）



鲁泰尼亚陆军第二机动小队所属的 Wanzer 驾驶员，战斗经验尚浅，但作为驾驶员的基础素质在军队中评价颇高。只不过时常会因为轻微违反军纪而被军中视作问题儿童。被配属在诺沃斯拉沃市防卫部队时，遭到加莫尼亚军主力部队的奇袭，所属部队几乎全灭，自己搭乘的 Wanzer 也严重损坏，侥幸从机体中逃脱后处于孤立无援的绝境之中，因而不得不开始独自一人的求生之旅。







奥尔加·谢尔盖维娜·卡列尼娜

（オリガ · セルゲ–ヴナ · カリ–ニナ）

前加莫尼亚军队的 Wanzer 驾驶员，在诺沃斯拉沃解放运动爆发时，她惟一的女儿被卷入了军队和平民之间的暴力冲突中丧生，因此受到打击退出了军队。之后诺沃斯拉沃并入了鲁泰尼亚，她也由此获得了鲁泰尼亚国籍并成为了诺沃斯拉沃警察局的一名警官，为改善诺沃斯拉沃的治安而奔走着。虽然她作为警察的能力毋庸置疑，但在一部分事件中的独断专行也招致了一些非议。在战争爆发时她正在追查诺沃斯拉沃市内的人口贩卖事件。

TIPS Wanzer，日文写法为ヴァンツァ -，实际上是 Wander Panzer（ヴァンダ - · パンツァ -）一词通过缩写得来的自造词，英文简写为 WAP，是“《前线任务》系列”世界观中的登场的架空装甲机动兵器的通称。在“《前线任务》系列”中登场的各大势力都拥有各自的不同规格和性能特色的 Wanzer。

雷欧尼德·弗尤德罗维奇·奥斯特鲁曼（レオニード·フョードロヴィチ·オステルマン）





诺沃斯拉沃的解放运动组织“NGFP”的干部，原本是佣兵，后来被组织雇佣负责执行武力斗争运动，因为组织和自身的理念一致，便逐步成为组织的高层干部。但是之后被卷入了组织首领的暗杀事件而蒙冤入狱并被判处死刑，不过因为不明原因他并没有被执行死刑而是一直关押到了战争爆发。趁着加莫尼亚军入侵，市内一片混乱之际脱狱。

游戏玩法

说到“生存动作”类型的游戏，想必大家都会想到《生化危机 4》或是《邪恶深处》等经典作品，在游戏中对于资源的把控将会是玩家要面对的一个重要课题。而《LEFT ALIVE》也是如此，玩家操作的主人公将以极为有限的武器和弹药面对众多的敌人以及巨大的 Wanzer，因此一味与敌人正面交锋是极不明智的。玩家必须在游戏中利用一切可以利用的途径来突破难关：或是从场景中寻找各种可以用作武器或陷阱的道具、地形，或是依靠在流程中遇见的各种 NPC 的帮助。虽然游戏的流程为线性的关卡制，但玩家操作的主人公会随着流程的进展而改变，某位主人公的行动和选择会影响到其他主人公流程中的状况，而根据玩家的选择，游戏最终也会进入不同的结局。而“《前线任务》系列”的浪漫之一——驾驶人形机动兵器 Wanzer 出击在本作中也将得以实现，玩家届时将会感受到和通常流程完全不同的感受。



■NPC将会是玩家攻略的重要助力。

“《前线任务》系列”简述


■游戏中也会出现激动人心的Wanzer对决场面。



“《前线任务》系列”初代在 1995 年发售于 SFC 平台，当时的 SQUARE 还是以“《最终幻想》系列”为核心的幻想风 RPG 作为的主力产品，而由土田俊郎领衔的 G-Craft 开发的《前线任务》这部以近未来时代为世界观的战棋游戏，一下子成为了 SQUARE 游戏阵容中的异色作品，吸引了大量目光。这部作品描述了在 2090 年，地球上的两大势力 USN 和 OCU 为了争夺太平洋上的一个架空岛屿“哈夫曼岛”而爆发的战争。回合制战棋模式和玩家可以自由组装 Wanzer 出战的游戏系统也构筑了这一系列的基础，而天野喜孝为本作绘制的人设也颇具韵味，本作之后还先后被移植到 WS 平台和 PS 平台上（PS 版还追加了独有的 USN 篇剧情）。在 1997 年和 1999 年“《前线任务》系列”又继续在 PS 平台上推出了 2 代和 3 代，系列的系统和世界观都得到了进一步完善及扩张。而 4 代和 5 代则分别于 2003 年及 2005 年发售于 PS2 平台，4 代独特的双主角制和 5 代游戏内长达 50 年的宏大剧情成为了这两部作品的特色，不过受限于游戏类型，“《前线任务》系列”的销量一直不算特别出色，系列本传从 5 代之后便陷入沉寂。除此之外“《前线任务》系列”还推出了多部非战棋类型的衍生作品：如 ARPG 类型的《前线任务 枪之危机》、即时策略类型的《前线任务外传》、第三人称视角射击类型的《前线任务 进化》等，而即将于明年初发售的《LEFT ALIVE》也将加入“《前线任务》系列”衍生作品家族。

TIPS 关于《LEFT ALIVE》故事发生的年代，根据官方公布的故事背景，《LEFT ALIVE》的故事发生于西历 2127 年，这个年份介于《前线任务 5》终章（2121 年）和《前线任务 进化（2174 年）之间，不知道我们能否在游戏中看到系列中熟悉的角色或是剧情梗呢？

《LEFT ALIVE》强大的制作阵容

作为“《前线任务》系列”的衍生作品，本作的制作阵容也是极其富话题性，制作人依然由系列元老，担任过初代和2代项目负责人的桥本真司担当，而游戏导演则是另一位对于喜爱机甲战斗游戏的玩家来说耳熟能详的人物——在Fromsoftware一手打造了经典机甲动作游戏“《装甲核心》系列”的锅岛俊文。而负责角色设定的画师则是创造“《潜龙谍影》系列”的代表人物，来自小岛工作室的新川洋司。而参与过多部《高达》、《机战》等机器人作品的资深机械插画师柳濑敬之也将担任本作中Wanzer的设计。强强联手的制作阵容是否能够为玩家们打造出一款经典的硬核机甲军事题材游戏呢？我们拭目以待。



▲左：锅岛俊文、右：桥本真司



新川洋司

“《潜龙谍影》系列”粉丝们非常熟悉的画师，也是小岛秀夫团队的御用设计师，1994年加入KONAMI，以模仿以水墨画笔触的画风见长。从《金属齿轮2》PS2复刻版开始负责“《潜龙谍影》系列”全作品的角色设计，除此之外参与制作的作品还有《终极地带》、《终极地带 引导亡灵之神》、《风云新撰组》、《风云幕末传》等等。而在访谈中新川洋司表示加入到《LEFT ALIVE》的工作是因为自己崇拜的天野喜孝曾是《前线任务》初代的角色设计者，因此自己也想参与到这个系列中便接下了本作的角色设计工作。

限定版

《LEFT ALIVE》的限定版（LEFT ALIVE Ultimate Edition）已经正式公布，除了游戏本体之外，限定版中最引人注目的同捆特典为由柳濑敬之设计的新Wanzer“沃尔克（Volk）”的模型手办。除此之外还包括了由新川洋司绘制的游戏盒套，《LEFT ALIVE》的艺术画集《LEFT ALIVE Art Collection》和特别OST，特别OST中收录了由担任过系列4代和5代作曲的岩崎英则所精心挑选的乐曲，限定版只能通过Square Enix的官方商店e-STORE订购，售价为25000日元，系列粉丝们可千万不要错过哦。





■“沃尔克”将会是本作剧情中有着重要地位的一台Wanzer。



编辑视点

三日月

编辑介绍：“《前线任务》系列”粉丝，一直幻想着哪天SE能够大发慈悲出个重制版

虽然本作并不能算作是“《前线任务》系列”正统续作，甚至游戏标题也不是《前线任务》，但总比什么都没有强。多种流行要素，诸如第三人称射击、潜行、驾驶着巨大的WANZER和敌人战斗等被混合在一起能有什么化学反应还是值得期待的。

编辑视点

六等星

编辑介绍：虽非“《前线任务》系列”死忠，但对各式机甲和军事有关的作品都有着浓厚兴趣。

因为“生存动作”类型而对本作产生了兴趣，希望“《前线任务》系列”厚重的世界观，锅岛俊文监督在开发机甲战斗游戏方面的丰富经验以及新川洋司的独特人设能完美结合，为我们带来一款够硬派的军事题材游戏。

其他参展商



■近年靠手游发家的Cygames今年没有参展，不过母公司CyberAgent倒是有一个展台。


■Gungho展台的《妖怪手表 世界》的布偶和场景。



■随着今年在日服成功上线，《少女前线》也参展了TGS。



■D3 Publisher展台虽然不大，但是《地球防卫军 铁雨》中的巨大怪兽非常抢眼。


■这怪兽还真的会“喷火”的（脸接攻击的老外）。



■为了宣传NS平台的《Ninjala》，Gungho展台布置成和风的外观。



■TGS游戏大赏获奖作品周边陈列处。



■KLabGames的展台请来了乐队宣传《幽游白书》的新游戏。


■Bushiroad继《BanG Dream!》之后，今年继续力推新IP《少女歌剧》。



■小岛秀夫的工作室这次参展的地方是……物贩区。



■Arc System Work今年也设置了一个小展台，并且推出了《斩服少女》的试玩。



从今年 E3 正式公开之后，《只狼》通过科隆展以及本次的 TGS 逐渐揭露了它更多的信息。不过这些信息大多是通过试玩演示或者宣传视频来进行披露，关于本作的剧情、人物、战斗系统等官方并没有放出正式的情报。但仅仅只是从这些试玩演示中，我们就已经能够看出本作和“《魂》系列”的大不同。下面我们将结合目前的相关试玩和演示，来进一步认识这款 FromSoftware 的全新动作冒险游戏。

重点展出 FOCAL EXHIBITION

文 余烬 美编 Juxi

PS4 XOne

只狼		ACTIVISION	
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE		动作冒险	中文版
2019年3月22日	本地1人	无对应周边	
售价为398港币			

※Steam版同步发售

情报汇总

- ●本作与“《魂》系列”作品没有任何的关联，是一款动作冒险类型的原创新作。
- ●游戏中的主人公是一名固定的角色，因此游戏的剧情叙述将聚焦于人物且更加清晰，并且没有多人模式。
- ●游戏发生在架空的日本战国时期，主人公是一名忍者。
- ●潜行以及暗杀让本作的攻关方式更加丰富。
- ●钩绳的使用能让主人公前往高处，游戏的地图也更具纵深感。
- ●主人公只能使用日本刀，但可更换义肢忍具来辅助战斗。
- ●本作的战斗强调刀剑的碰撞和格挡。

《只狼》和《天诛》有着怎样的关系

早在《只狼》还只有一个忍义肢的特写视频时，就有玩家通过细节推测说本作可能会和《天诛》有一些关系。不过当本作在今年 E3 正式公布了游戏名称后，玩家们发现这是一款 FromSoftware 的原创新作。

说本作像《天诛》，诸如主人公为忍者以及潜行和暗杀的玩法都让这种说法有那么一些可信度，但与敌人刀剑相拼的战斗方式以及与大体型敌人的厮杀又让本作和《天诛》有了很大不同。而事实上，本作最初的开发契机还真就是因为《天诛》。

本作的制作人宫崎英高在接受采访时表示，本作在开发初期的契机源于“《天诛》系列”，不过很快就发现直接将本作制作成该系列的续作是行不通的。首先，“《天诛》系列”经手过多个开发商的开发，每个开发商都赋予了这个系列不同的个性特点。其次，即便是 FromSoftware 内部，宫崎英高现在的团队也不是当年制作《天诛》的那批人，如果强行开发的话也只会是模仿品。基于这两个主要的原因，他们决定开发一款原创新作。

巧合的是，本作的发行商动视曾经也拥有《天诛》的版权，不过后来卖给了 FromSoftware。而两家公司又因为这款受到了《天诛》影响的《只狼》而走到了一起，不得不说缘真是妙不可言！



© 2018 From Software, Inc. All rights reserved. ACTIVISION is a trademark of Activision Publishing Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

潜手无形

在潜行中消灭敌人

和《魂》系列”一见面就硬碰硬对抗不同，潜行在本作中所占的比例非常之高。虽然主角看上去并不像是一名忍者，但“只狼”这位忍者的潜行以及攀爬技巧都非常高超。游戏中有着不少的草丛，和其他有潜行要素的作品一样，蹲在草丛中便可以隐身于其中。游戏中还有着“窃听”这种功能，玩家可以通过这些草丛靠近敌人，并利用窃听来获得敌人或剧情中的相关情报。

除了地面上的草丛外，屋顶和横梁更是潜行中必定会利用的地方，使用钩绳能够让只狼非常轻松地到达这些地方。钩绳可以勾住的地点是固定的，在靠近这些可以勾住的地点时画面中会出现圆形标示的提示，当镜头瞄准这些标示使之变为绿色后便可以向对应地点使用钩绳并到达。在不少 BOSS 战场景中，比如与破戒僧的战斗场景中，也可以利用钩绳到达树梢上。不过即便位于高处也并不安全，BOSS 会跳起并向只狼发起攻击。另外，本次宣传视频中还出现了只狼使用踢墙跳在两面相对的墙间快速上移的镜头，看来这名忍者的“跑酷”手段非常多样。

潜行目的当然是于无形中击杀敌人，除了缓慢接近后能从近处一击必杀外，只狼也能够从高空跳下对下方的敌人进行潜杀。


■可以跳到空中之后再抛出钩绳并勾住绿色标示的目标。


▶靠近之后进行暗杀。



■敌我双方的体幹槽位于画面的正上方和正下方。

杀手崩溃

积满体幹槽之后进行忍杀

与敌人进行拼刀是本作的核心系统之一，虽然敌人的刀剑攻击大多都可以利用拼刀来进行抵挡，但拼刀并不能轻易的无限制使用。本作中有着名为“体幹槽”的设定，通过画面正上方（小兵敌人不会有）和正下方的两根横条能够判断敌我双方体幹槽的具体数值。敌我双方遭受到攻击之后都会积攒体幹槽，我方未能在正确的时机完美拼刀格挡同样也会积攒。当敌方的体幹槽满了之后，可以击破他们的防御，并进行如同《血源诅咒》中的“内脏暴击”一样的“忍杀”攻击，从而直接消耗掉敌人的一整条生命值。而当我方角色的体幹槽积满后，只狼会步伐不稳并很容易被敌方的攻击直接击倒。通过本次的演示可以看出，敌我双方的体幹槽在未遭受攻击一段时间后是会逐渐减少的，因此短时间内连续对敌人发起进攻是快速积攒体幹槽的前提，不过与破戒僧这种 BOSS 级的敌人战斗时敌方的体幹槽并没有随时间减少。也有可能是敌人会使用一些特殊能力主动减少体幹槽。

战手多样

多种多样的义肢忍具

本作的制作人宫崎英高在采访中有提到说主人公右手的武器固定为日本刀，可以更换的是左手的义肢忍具。在 E3 的情报中提到了义肢忍具中的斧头可以破坏敌人的盾牌、爆弹可以让敌人眩晕、火把则可以烧人，本次的 TGS 宣传视频中则有出现长枪型的义肢忍具。长枪型的忍具就是一把长枪，使用之后只狼会双手握枪向敌人发起攻击。

义肢忍具的使用并非没有限制，每次使用忍具都会消耗名为“白形代”的白色小纸人。不同忍具所消耗的白形代有所不同，比如每使用一次飞镖消耗一张白形代，而每使用一次斧头进行劈砍则会消耗两张白形代。白形代的获得并不麻烦，在击杀了敌人之后都会自动获得不少。另外，演示中白形代最大所持数为 15。

由于白形代所带来的数量限制，其实义肢忍具更像是一种消耗道具，特别是在 BOSS 战无法及时补充时，使用哪种义肢忍具和使用时机都要有所斟酌，这也让本作的战斗富有战略性。



TIPS 《只狼》E3 相关的情报在 UCG444 中进行了刊登。 《只狼》可供游玩的内容量和《黑暗之魂III》差不多。

拼手回生

与强大的敌人刀剑相拼

与魄力十足的 BOSS 进行史诗般的战斗，是“《魂》系列”作品极具魅力的原因之一。除了 E3 宣传影像中有出现的大白蛇敌人外，本次 TGS 宣传影像中出现了更多强大的 BOSS 级别敌人。

在燃烧大火的房间中于钢丝上行走，手持双刀的敌人向只狼发起了攻击。除了凌厉的近身格斗外，这名敌人还会快速地掷出三发飞镖。



不仅仅是人形敌人，身材巨大的兽型敌人在本作中依然存在。宣传影像中出现了一只白毛巨猿，其用巨大的双手将主人公握在其中并砸下地面。

至于影像中有出现的手持长刀的“破戒僧”，则是玩家们相对熟悉的 BOSS 级敌人，本次的 TGS 试玩所要面对的正是这位 BOSS。从生命槽的数量来看，与破戒僧的战斗有着两个阶段。第一阶段时破戒僧的战斗方式就是使用手中的长刀进行大开大合的攻击，虽然攻击的速度不快，但长刀范围很广，横扫和竖劈的威胁不小。从试玩演示来看，只狼的普通攻击并不能让破戒僧的生命值大幅度下降，因此主要的战斗方法还是通过多次的攻击来让敌方的体幹槽上升，待涨满之后使用忍杀直接扣除一整条生命值从而进入第二阶段。破戒僧在第二阶段的攻击模式发生了变化，他迅速后退并遁入白雾之中，此时的场景会因白

编辑视点

编辑介绍：“《魂》系列”全制霸玩家，但实际上最喜欢《血源诅咒》。

果汁

从试玩版中可以看出游戏的视角问题还有可改进的余地，但这小小的缺点根本不影响我们对这款游戏的期待。加强潜入要素的场景探索、取消耐力槽的拼刀过招、更为震撼的场景设计，还有时髦度依旧爆表的 BOSS，这将会是宫崎英高继《血源诅咒》之后又一款超越自我的作品。

编辑介绍：八魂一血白金大满贯，动作游戏对于六等星而言不存在防御，有进攻和翻滚就够了。

六等星

依靠攻击来弹刀防御的系统虽然在惩罚上更大，但对于动作游戏而言需要的操作与成功后获得的成就感也随之上升。不过目前看来场景虽然比“《魂》系列”更为立体，但是场景中敌人的数量有所下降，看来本次打算追求质而不追求量了。



宫崎英高访谈

Q：请问下本作针对的人群主要是一般的动作爱好者还是“《黑暗之魂》系列”的玩家？

A：由于本作是和动视共同开发，因此如果一来就非常难的话恐怕动视那边会不太高兴。我们首先的目标当然是要满足“《黑暗之魂》系列”的玩家，他们热衷于挑战并且喜爱那种完成挑战后的满足感，所以一开始是朝着这样一个方向去制作的。针对那些非系列作品的玩家或者是对高难度游戏不太擅长的玩家，我们在本作中准备了不同的攻关手段，像是使用忍具和忍术，或者是通过其他的路径避开和敌人硬碰硬。这些新的攻关方式正是我们针对这些新玩家进行的尝试和改变。

Q：游戏中的 BOSS 需要通过将他们的“体幹槽”打满使之失衡后从而使用忍杀来进行攻击，这种设计的原因是什么呢？

A：不仅仅是 BOSS，包括杂兵都可以通过忍杀的方式造成大量伤害甚至是一击毙命。这种战斗方式在开发初期时就已经确定，大家可能也会联想到像是《天诛》这样的游戏，我们也是抱着尊敬和致敬的心态加入了这种系统。从《天诛》引申而来的这种模式有别于以往作品的战斗方法，玩家在与敌人战斗时会考虑如何打满他的体幹槽，从而让战斗的深度更进一步。除此之外，主人公还能够使用钩绳等道具，这让本作在对抗 BOSS 时有更多的战术选择，并且逆转的几率也会更高。相信玩家在使用这套系统逆转 BOSS 时会获得爽快感。

Q：“《黑暗之魂》系列”有丰富的武器系统，而本作除了日本刀外，主人公在后期会有更多的主手武器吗？

A：主人公右手的武器固定为日本刀，可以进行变更的是左手的义肢忍具，而武器的变化也会着重在义肢忍具上。不过日本刀有着不同的架势，可以改变使用日本刀攻击时的流派。即便右手只有日本刀，但能够做的动作非常丰富，包括横劈和直砍等，我们在设计动作时也是抱着要加入更多不同动作的心态。

Q：与之前的作品不同，本作的主人公是一名固定的角色，这种固定的角色会对游戏的剧情叙述产生怎样的影响呢？

A：确实如此，本作有着固定的主人公，所以本作叙述故事的方式和之前的作品会相当不同。也正因为如此，本作的故事会更多的聚焦在主人公身上。相信本作的故事会比之前的“《黑暗之魂》系列”和《血源诅咒》更加的明确，当然也只是相对变得明确一些。

Q：本作是与动视合作开发，之前也得知动视会在本作中负责新手引导的相关工作，请问下具体的新手引导体现在哪些方面？

A：首先需要说明的是，本作虽然是与动视合作开发，但游戏中的主要内容还是由 FromSoftware 进行开发。动视在本次的合作开发中多扮演着给予建议和意见的角色，包括游戏中的新人引导也是有着他们的意见，这也是之前 FromSoftware 所不擅长的部分。相信本次也能够吸引到更多的新手玩家前来游玩本作。

Q：游戏中的所有 BOSS 都可以直接击杀吗？还是会像之前一样存在着只能剧情杀的 BOSS？

A：基本上来说，游戏中的 BOSS 都可以经由玩家亲自来解决掉。那种随着剧情推进 BOSS 因此死亡，而非让玩家进行斩杀的情况目前还不会发生。

Q：月光剑作为一种象征会出现在 FromSoftware 的每一款作品中，那么在《只狼》中月光剑会以怎样的

TIPS 精英敌人以及 BOSS 级别敌人的生命值会持续显示在画面左上角，直到他们被击杀。 所持“白形代”的数量上限可以通过升级来提升。



雾而看不清状况，破戒僧及其分身会突然从白雾中冒出并发起攻击。演示者在此时只能选择进行防御或者是利用钩绳来到树梢上进行逃离。一段时间后白雾散去，破戒僧出现并使用长刀进行持续的旋转攻击。在现身与只狼缠斗一番后，破戒僧会再次遁入白雾之中。

本作的死亡和复活系统和之前的作品完全不同，当主人公第一次战死之后可以选择“回生”来原地半血复活，在这种情况下一旦杀死一名敌人即可在下一次战死后再次选择“回生”。但若没有杀死敌人，或者是与BOSS进行一对一的对决时第二次被杀死则会直接迎来死亡，此时只能从上一次参拜过的地藏处（本作的“篝火”）再次开始游戏。

体幹槽的加入让本作与BOSS的战斗更有选择性和目标性，回生系统则让容错率有所提升。不过由于本作对于拼刀的高要求，相信届时各位玩家依然是会“死去活来”的！



■相信本作能让欧美玩家深刻地记住“死”字是怎么写的。

现场试玩报告



虽然原定安排试玩《只狼》并不是我，但预料到《只狼》会是大热门，不抢恐怕就没机会了，所以我开场还是直接奔向了《只狼》的试玩，而现场的人气也证明了这个决定是非常正确的。当然，《只狼》的试玩也没有辜负它的人气以及玩家对它的期待。

相信大家看到这篇试玩报告的时候，不少人已经看过官方斩杀破戒僧的影像了吧。这里我还是重点给大家分析一下从这个试玩版可以看到的情报。首先系统还是在大家熟悉的“《魂》系列”基础上改过来的。地藏（游戏中称为“鬼佛”）是类似于篝火一样的Checkpoint，玩家死亡后可以在这里重生。

杂兵虽然保持了“《魂》系列”一贯的强度，但是因为本作更强调潜入，很多难缠的敌人都能通过潜行后的忍杀来解决。场景的自由度非常高，而且跳跃和钩绳的加入让玩家可移动的空间大大提升，潜入寺庙的时候基本上都是从屋顶寻找路线。进入敌人视线的时候，敌人会像《刺客信条》里那样在头顶上出现一个提示标志，标志的槽满了就会被发现并且会对玩家进行攻击，被发现前可以按L3键蹲下躲进草丛之类地方进行隐藏。被敌人发现之后可以直接从空中逃走，在地上近战的敌人一般拿你没辙，但有可能会遭到弓箭手和枪手的狙击。而且平时这些远程攻击的敌人也会藏在高台之类的地方暗算玩家。此外，如果被哨兵发现，他还会敲铜锣引起周围敌人的注意。

义肢上的忍具在本作有着相当重要的作用，比如可以扔手里剑牵制敌人，面对拿木盾的敌人可以切换斧头出来砍碎等等。但是使用义肢忍具要消耗“白形代”——即白色的小纸人。

战斗另一个重要的系统就是加入了“体幹”系统，敌我双方都有一条体幹槽，被攻击会增加体幹槽，如果敌人的体幹槽满了可以直接对其发动一击必杀，对于那些有好几条生命值的强敌，积攒他们的体幹反而会更加有效。同样如果我方的体幹满了也会出现大硬直。战斗中还有两个细节，其一是本作有完美防御之类的系统存在，完美防御成功不会积攒体幹，其二是敌人发动危险的攻击时，会出现“危”字的提醒，不过这种招似乎也是能完美防御的。

试玩最后的BOSS就是展台里有模型展出的破戒僧。这里低调地吹个牛B，笔者可能是TGS开场后第一个斩掉BOSS第一形态的玩家，毕竟站在我前面就几个人（笑），不过总的来说还是个很容易就能抓到套路的BOSS（排队比BOSS难度更高啊），第二形态BOSS会使出迷雾+分身这种恶心的招式，而且还追加了5连斩。因为时间关系我没能摸清他的套路。斩杀视频里面试过利用场地两侧的树枝来回避BOSS的招式，不过实际操作起来并没这么美好，笔者就试过跳上树然后被BOSS一刀扫下桥，不过即使掉下去也不是直接死亡，而是掉血回到桥上再战，不知道是不是试玩版特意做了难度调整。

一种形式出现呢？

A：月光剑这把武器跟本作的世界观是不相符的，因此目前还没有将这把武器加入到游戏中的计划。并且月光剑也没有在FromSoftware的每一款作品中出现，不过是因为我个人非常喜欢这把武器，所以有让它在我负责的作品中登场。这可能也让玩家和媒体们产生了这把武器一定会在作品中登场的误会，差不多也该让大家明白这只是一个小误会了，所以在本次的《只狼》中这把武器不会再登场。

Q：之前的科隆游戏展和本次的TGS，《只狼》的试玩都有出展。有没有对成功击杀BOSS或通关试玩的人数进行统计？

A：虽然目前我们还没有完整的统计报告，但我们会到现场去听玩家们的意见，目前普遍的意见便是“太难了”。至于TGS第一天的试玩，目前我们得知的情况是没有任何玩家成功通关。不过之前作品的试玩也有出现第一天没有任何玩家通关的情况，所以关于游戏太难的意见其实每次都有收到。我们在本次试玩的关卡中准备了不少能成功通关的方法，但由于本次试玩的时间只有15分钟，在第一天想完全摸透游戏是比较困难的。相信玩家在之后亲自玩到并熟悉了操作之后，本作不会让大家感到太难。

Q：本作有着哪些成长要素呢？

A：虽然是动作冒险游戏，不过这款游戏的主人公依然有着成长要素，但并不是如之前作品那样以提升角色能力值的方式。本作主人公的成长方式主要是获得新的武器、习得新的技能，或是提升体力上限等等，从而让主人公慢慢成长。

Q：能介绍一下本作的流派系统吗？

A：在使用右手的日本刀时可以切换不同的流派，这像是某些游戏中的构式，在构式中还可以再使用特殊武器，流派也是同样如此。我们希望玩家能在游玩时尝试不同的流派去攻略各种难关，并挑战更多不同的攻略方法。

Q：本作有类似于“《魂》系列”中那种死亡后掉落所有魂的痛心疾首的死亡惩罚吗？

A：玩家在本作中游玩时会不断重复死亡和复活这一过程，针对本作的世界观我们设计了全新的死亡惩罚系统，不过这套系统并不会像之前那样损失惨重。当然惩罚还是存在的，请玩家们在游戏中自行体会吧。

Q：本作在对抗时角色身上会出现一些汉字，这种具有东方特色的设计是有着怎样的缘由呢？

A：大家都知道汉字是非常帅气的东西，而在我们之前的作品中想加入这些东西是非常困难的，本作终于是给了我们这种机会进行尝试。在构想阶段觉得这种做法有些土里土气，不过实际加入之后发现效果还蛮不错。

Q：本次的试玩版中有专门进行“窃听”的按键，窃听在本作中有着怎样的作用？

A：本作并非是一遇到敌人便会立即进入战斗，你可以选择通过潜行接近敌人，此时便可以使用窃听来获得一些攻略提示和要点，有时候也能获得一些世界观和剧情的情报。虽然主角看起来不像是忍者，但依然还是得有一些忍者应该进行的行动啊。

Q：之前的作品中不少世界观的设定都是通过道具的说明等来告诉玩家的，这种碎片化的叙事在本作中有所保留吗？游戏中还有那么多剧情上的谜团供玩家们去研究吗？

A：和系列之前作品一样，通过道具的说明能够获得关于本作剧情和世界观的情报，同时通过之前说的窃听能够获得更多关于故事的内容。当然通过推进主线，以及各个角色在故事中的表现也能够获知本作的剧情。所以说玩家了解世界观和剧情的方式在本作中会相对有所增加。

TIPS 哨兵类敌人在发现角色后会大声发出警报并引来更多敌人，这类敌人的视野比普通敌人更广。 在地藏处进行休息同样会让场景中的敌人复活，但精英敌人和BOSS除外。

其他厂商 出展游戏短波

产子救世录 PLUS

CONCEPTION PLUS 俺の子供を产んでくれ!

机种：PS4	**发行商**：Spike-Chunsoft
类型：角色扮演	**发售日期**：2018 年冬

本作是 2012 年发售于 PSP 平台的《为我而生》的强化版，故事讲述了穿越到异世界“古兰巴尼亚”的高中生弓削伊月被视为救世主，背负上了净化污秽、拯救世界的重任，而这一使命，只有弓削伊月与这个世界的 12 星座巫女所生下“星之子”才能达成，为了拯救古兰巴尼亚，返回原来的世界，弓削伊月不得不向 12 巫女提出了“为我生下孩子”这一请求。与原版相比，本作除了画面高清化，一部分演出效果加强之外，还预定会追加各种新要素，这部分内容会在今后逐步公开。同时本作还将同步发售中文版，且根据游戏改编的 TV 版动画也将在 10 月开播。



深渊狂猎

ラピス・リ・アビス

机种：NS/PS4	**发行商**：日本一
类型：动作角色扮演	**发售日期**：2018 年 11 月 29 日

《深渊狂猎》是擅长开发精品小众游戏而知名的日本一所打造的一款可爱 2D 画风的动作 RPG。剧情描述了在某个效果边境的乡间，流传着所谓在树海的最深处，有着长满了黄金树的“金碧辉煌森林”的传说，而玩家则要组建属于自己的冒险团，踏入未知的树海去寻找这片秘境。本作的流程为任务关卡制，玩家需要带领自己的冒险队伍突破一个个被各种怪物盘踞的迷宫。系统方面的最大特色在于玩家需要用 4 名角色玩起叠叠乐组成被成为“DANGO”的战斗小队，最下方的角色被称为 Leader 直接参与战斗，而叠在头上的角色则提供各种能力加成，游戏中共有猎人、巫师等 8 种职业，不同的职业组合对“DANGO”小队的搭配提供了丰富的选择。



铳墓 GORE

GUNGRAVE GORE

机种：PS4	**发行商**：IGGYMOB
类型：射击	**发售日期**：2019 年冬

本作为 PS2 时代经典 3D 射击游戏“《铳墓》系列”的正统续作。剧本及角色设计依然由原作公司 RED 和内藤泰弘负责。在《铳墓 GORE》中，故事舞台转移到了东南亚，主人公 Grave 一行为了破坏“SEED”的制造场所而开始了诸国之旅。主人公的双枪“地狱犬”在本作中追加了近距离作战的功能，战斗节奏将会更加紧凑。同时本作的游戏流程将是地图无缝链接的半开放世界形式，比起旧作自由度要增加不少。



斩服少女 异布

キルラキル ザ・ゲ - ム - 异布

机种：PS4	发行商：Arc System Works
类型：格斗	发售日期：2019 年内

本作是改编自热血奇幻题材的原创 TV 动画《斩服少女（KILL la KILL》的格斗游戏，由 3D 赛璐璐表现的游戏画面有着非常独特的风格，包括缠流子、鬼龙院皐月、蟇郡苛、猿投山涡等原作角色均有出场。游戏的基本战斗系统是由三角互克体系构成，包括“打击”→“破防攻击”→“防御”→“打击”构成的基本三角互克，以及在此基础上追加的“回避动作”及“回避预读攻击”而构成的“应用三角互克”，而在战斗中也能像原作那样发动演说来提升“血威等级”，随着“血威等级”提升，角色也能提升能力以及使用强力奥义。



代达罗斯 黄金爵士乐的觉醒

ダイダロス：ジ・アウェイクニング・オブ・ゴ - ルデンジャズ

机种：NS/PS4	发行商：Arc System Works
类型：文字冒险	发售日期：2019 年内

本作是著名侦探推理系列“《侦探神宫寺三郎》系列”的最新作，剧本由撰写了系列第六作——1998 年发售于 PS 及 SS 平台的《侦探神宫寺三郎 梦之终结》剧情的稻叶洋敬担当。而从故事梗概来看，本作应该是《梦之终结》的前传，三郎的爷爷神宫寺京助也会在游戏中出场并为三郎提供援助。本作在系统上加入了名为“态度转变”和“思考树”的新要素，在与其他人对话的时候可以切换并通过“思考树”进行推理，随着玩家调查内容的增加，“思考树”上也会增添新的枝杈直至结出果实，当结出果实之时就意味着揭开真相的时刻要到来了。



国夫君世界经典收藏

くにおくん ザ・ワ - ルド クラシックスコレクション

机种：NS/PS4/Xone	发行商：Arc System Works
类型：动作	发售日期：2018 年 12 月 20 日

本作收录了“《国夫君》系列”（国内也被称为“《热血》系列”）在 30 年内总共推出的 18 部作品，包括《热血硬派》、《热血高校》、《热血足球》等 11 部在日本发售的 FC 作品，4 部并未在日本地区发售的美版作品以及 3 部系列关联作品，可谓集系列大成之作。游戏支持线上模式，可以通过网络与全世界的玩家进行对战。





《五轮书》火之卷：洞若观火

TGS 奖项评选 AWARDS

2018 东京电玩展之“最”

对于游戏展会来说，从来不缺少有趣的事物，盛大的 TGS 更是如此。在嘈杂声以及人流之外，我们体会到了更多 TGS 中值得有一提的有趣事物，这些事物虽算不上什么大新闻，但从另一种角度来说也算是 TGS 之最。接下来便让我们以另一个角度来看看本次的 TGS，这是属于它们的奖项。

出展游戏最多的厂商

世嘉

一般来说游戏厂商的出展游戏大多是以新游戏为主，而今年世嘉的新作则集中到了《审判之眼 死神的遗言》上，剩下的出展游戏大多是一些已经发售的游戏或者合作厂商的游戏，这也使得世嘉成为了本次 TGS 现场出展游戏最多的主机游戏厂商。你不仅仅能看见《莎木 I & II》或者《战场女武神 4》这些早就发售的游戏，还有《如龙 Online》和《Dx2 真 · 女神转生 解放》这种手游作品，《Anthem》、《战地 5》、《FIFA 19》、《杀手 47 2》等诸多合作厂商的游戏出展更是让人怀疑世嘉到底是第一方还是第三方，并且这都还没算 Atlus 展台的游戏。不过量大不见得人多，由于包括《审判之眼 死神的遗言》试玩版在内的大多数游戏都已经可以玩到，世嘉展台的人气并不高。



展台布置最佳的厂商

Capcom

很多日本本土厂商对 TGS 展台的布置都是非常讲究的，特别是那些经常参加 TGS，几乎从不缺席的厂商更是如此。今年特别突出的展台布置有 SEGA 和 Capcom，所以要选出谁是最佳实在是头疼了一段时间。不过考虑到整体的布局，最后还是选了 Capcom。

Capcom 每年的展台布置都非常有意思，比如每次宣传《MH》新作的时候，都会把试玩区域布置成集会所或者大长老殿等地方。某年宣传《生化危机 启示录 2》的时候还弄了个小“鬼屋”。今年的布置依然下足了功夫。围绕展台走一圈，你会发现整个展台几乎没有任何一处空白、或者随意“撑版面”的地方。《鬼泣 5》的试玩区按照游戏风格布置成小街区。《生化 2》则是浣熊市警察局，旁边还有“武器店”展览区，最牛 X 的要数《洛克人 11》，试玩区旁边还设置了一个系列 30 周年的小型纪念馆。就算排不上他们的游戏，你也能在这里逛上一段时间，最佳展台非此莫属。



最奇妙的游玩环境

凯瑟琳展台的独特气味

为了给玩家制造更好的游戏体验，TGS 很多厂商在布置展台的试玩区域方面可谓费足心思。不过令小编们印象最深刻的，毫无疑问是 SEGA 展台《凯瑟琳 Full Body》。首先这是个封闭的试玩区域，试玩区域入口弄成了新女主琳的裙底——讲道理不是这个入口我还不知道这次《凯瑟琳》设计得如此扭曲的 LOGO 是琳的内裤。而且不仅如此，排了一个小时队进去试玩区域并钻进那个裙底之后，还真会闻到一股很特别的香味，我对香水这些没啥研究（也没真钻过别人的裙底），所以实在说不出是什么的气味，但是致力于从各种感官着手让你融入试玩环境，我只能对 SEGA 深感佩服——讲究！妙不可言！



◀恶魔的诱惑，堕落的入口。

最长的等待时间
《最终幻想 14》的 200 分钟

从游戏的热度来说，《只狼》和《王国之心III》应该是最多玩家想去试玩的，事实也确实如此。《只狼》的试玩机会几分钟就会被一抢而光，这使得本作的等待时间不会以计时牌的形式贴在展台外。而《王国之心III》虽然想试玩的人众多，但好在试玩机器不少，最长的等待时间也就只是 120 分钟。万万没想到的是，现场最长的等待时间来自于 SE 展台的另一款游戏——《最终幻想 14》，即便已经用计时牌说明了这个队伍会等待 200 分钟以上，依然不停会有玩家加入等待的队伍中。本次 TGS 试玩需要讨伐的是雄火龙，由于讨伐难度不大，加上成功讨伐后会有不错的奖品，前往讨伐的光之战士也就越来越多了。当然，200 分钟的等待时间也是和现场可供试玩的机器不多以及光之战士的热情息息相关。



最难玩到的试玩
只狼

在一开始分配试玩任务时，"《魂》系列"粉丝余烬自告奋勇接下了《只狼》的试玩任务，余烬一开始还担心 15 分钟的试玩太短，但最后发现这种担心完全多余，因为在这两天的媒体日中他根本就没有玩到这款游戏！要问《只狼》的试玩有多难玩到？差不多就是开场几分钟就会被抢光试玩名额，之后的一整天都处于无法取号试玩的状态。试玩的抢手加上可供游玩的时间不长，导致了 TGS 媒体日第一天没有任何试玩者能够成功击杀最后的"破戒僧"BOSS。看来与玩到这个试玩相比，通关这个试玩才是最难的！



□《只狼》几乎一整天都是"试遊受付終了"的状态。

最好看的 PS4 限定主机
《王国之心 III》限定版 PS4 主机

论本次 TGS 展区中最好看的限定版 PS4 主机，《王国之心III》的这两台肯定是当之无愧，因为现场放在玻璃柜中展出的也就只有这两台。不过客观来讲，即便把这两台限定版主机放到目前已经发售的限定版 PS4 中来进行比拼，可能也只有 5 亿台纪念限定版 PS4 主机能够与之一战。花纹简洁的这台为 PS4 Slim 限定主机，而 PS4 Pro 限定主机的花纹则更加复杂与精致。价格方面，500GB 容量限定版 PS4 Slim 的价格为 33980 日元，1TB 则为 38980 日元，限定版 PS4 Pro 的价格为 53780 日元。在苦等了《王国之心III》这么多年的你，不考虑来一台收藏吗？





ShowGirl 们最突出的特征
高

与近年来 ChinaJoy 的 ShowGirl 相比，TGS 的 ShowGirl 在着装上开放不少，露肚脐露大腿再配上高跟鞋基本就是标配。可能也是因为装束显身材，本次 TGS 的 ShowGirl 给小编们的直观感觉就是身材高。算上高跟鞋的高度，ShowGirl 们的身高都在 1 米 75 以上，最高的目测超过了 1 米 8。特别是 Capcom 的 ShowGirl，高身材配上高颜值非常抢眼。废话不多说，我就放一张图，大家来感受一下老卡的关怀。



《五轮书》风之卷：风花雪月

TOKYO GAME SHOW 2018 SHOWGIRL



■SEGA展台《索尼克团队竞速》



■SEGA展台《杀手47 2》


■《奇迹暖暖》

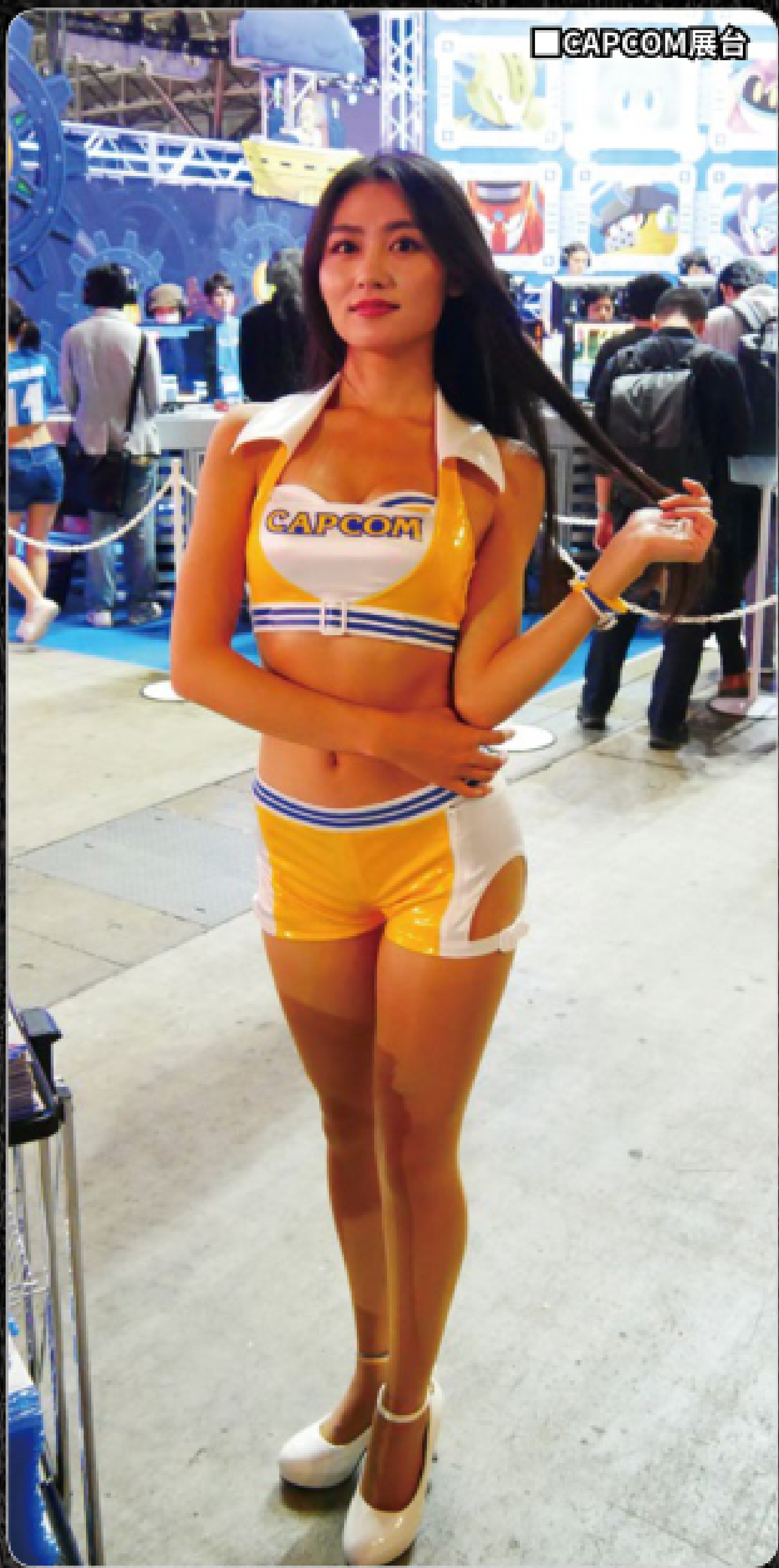

■KLabgames展台


■BNEI展台


■《少女前线》


■CyberAgent展台


■DMM Games展台



■CAPCOM展台


■DMM展台


■DMM展台



■《100% Orange Juice》



■D3 Publisher展台



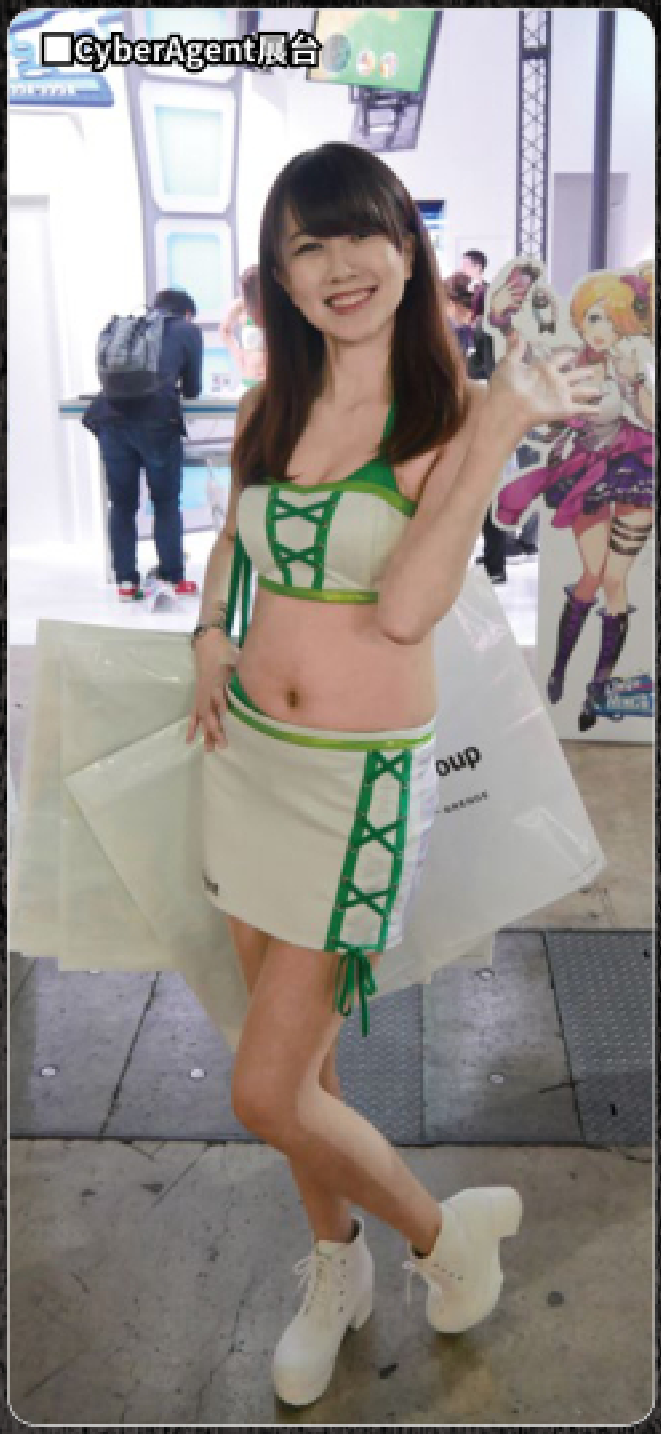
■Fuji Aoi


■CAPCOM展台《鬼泣5》


■SEGA展台 《凯瑟琳》



■SEGA展台《凯瑟琳》



■CyberAgent展台



■《奇迹暖暖》



■《少女前线》



■MorningTec Japan展台



■SEGA展台《梦幻之星 在线2》



■《奇迹暖暖》



■SEGA展台《女神异闻录Q2》



■DMM展台



■MorningTec Japan展台

《五轮书》空之卷：天马行空

TGS 东瀛游记 TRAVEL NOTES

台风 × 暴雨 有惊无险的一场旅程

TGS2018 游记

TGS 全称为东京游戏展，是在日本东京举行的一年一度的游戏盛宴——以上概念不少玩家都非常熟悉了。而在每年的 TGS，UCG 都会派遣数名小编参加，除了试玩各种新游戏以及参加媒体活动以外，也有增长见识的目的，而本栏目则是志在分享小编们在 TGS 的数日行程中在日本的所见所闻，这次的游记以第一次参加 TGS 的果汁视点出发，中间穿插其他成员的感言。各位读者在阅读完 TGS 内容的栏目后，不妨喝杯茶翻阅本篇游记，轻松地品味一下小编们这场说长不长说短也不短的旅程。

文 果汁 美编 Juxi



9月17日

艰难的出发之日



▶我们此刻还在的士上感叹"上班时间后一定塞死了"，还没想到一会就要遭殃。

TGS其实早就有从未被天公眷顾的传统，举行的日子里天气总是不那么好。但今年出乎所有人意料的是，这个传统竟然波及到了国内——当然，以上的说法有些许夸张，但确实就是如此巧合，数十年难得一见的超巨型台风"山竹"于16日在深圳肆虐了整整一日。此时在家里瑟瑟发抖，吃着干粮担心停水停电的我与宇宙人等人，都没有预料到这个快来快走的大自然怪物会对我们第二天的行程造成如此大的影响……由于台风"山竹"的来袭，原先我们出发的航班就已经延误了整整大半天的时间，而早上10点的航班要求我们必须早早动身前往香港。预料到台风影响路况，领队的宇宙人决定提早整整5个小时于凌晨5点动身前往香港，这对于固定时间起床的我来说是件噩梦，但也只得硬着头皮起床。顺带一提，今年的TGS行程因为某些意外原因，成员只有我，宇宙人与余烬三人，算是目前为止规模最小的一次队伍了。



▶清晨的深圳，树已经七零八落地倒下，严重塞路。



■便利店里被搜刮一空的面包架和被嫌弃的月饼。

清晨5点的深圳还是漆黑一片，离开家的我才看清昨天的台风留下的爪痕——到处都是倒下的树。第一件意料之中的问题出现了：打车软件已经全面停止工作。虽然6点后部分打车软件已经恢复运行，但实际上附近也没有车可以给我们打，整个队伍面临的选择只有查询地铁有没恢复运行，或者直接碰运气看看有没有的士路过。幸运的是我们刚刚集合就碰到一辆的士，而且是我与余烬同时拦下的。上车后松了一口气的我们，并没有意识到这才是麻烦的开始。

被山竹刮了一整天的深圳变成了天然的丛林迷宫，虽然负责清理树木的人早早就开始工作，但由于几乎每条路上都是七倒八歪的树，我们在上车后还是绕了非常长的一段路才到达目的地。过了香港关后时间是早晨7点，我们赶紧选择坐上速度比较快的小轿车直达香港机场，然而刚开始上路就看到前面的路塞满了长长一条的车龙，我和宇宙人面面相觑，终于明白即使我们4点多起床，要赶上10点的飞机似乎还是有点危险。

在紧张与不安下，原本仅有30分钟的路程竟然硬是塞到了2个半小时，由于中途还是畅通了数分钟的时间所以我们的心境几乎处于过山车的状态。惟一值得庆幸的是我们没有选择的另外一条港铁路线此刻也是人山人海，同样堵死，这样我们还不算选错路。到最后确认无法赶上飞机后，一脸绝望的三人只得来到机场进行改签，然而此时再次出现状况——帮忙订票的同事因为事前得知我们无法赶上飞机，就把飞机票给退订了，这就导致我们无法当场改签，只得重新购买机票……当时整个机场的航班基本都是经过延误的，可以说也是乱成一锅粥，我们在重新买好票后登机时间甚至经过了数次变动，最后才总算于下午3点左右顺利登机。对于赶飞机有经验的我和宇宙人在某种程度上预感到危机，于是都在清晨吃了一些东西垫肚子，余烬就稍微悲惨一点，到此时才吃到第一顿饭。

前往日本的航班基本上都有比较新的电影看，我选择此前在大陆没有上映的《死侍2》，真是不负期待的精彩，好几次都笑出声来。经历数小时的飞行后，一行人终于在晚上到达日本东京，大家总算松了一口气。可惜在这个时间点，宇宙人原本预定前往横滨的尼尔音乐会已经完美错过了。来到酒店后已经差不多是晚上10点的时间，这里不得不感叹一下日本人的夜生活结束得比深圳快多了，酒店附近吃东西的店基本都关门，就连部分号称社畜聚集地的居酒屋也没有营业。最后我们找到了一间专门吃荞麦面的"富士そば"，这间在《如龙》里也有登场的店铺实际上和速食店没什么区别，在自贩机买好票，然后把票交给厨房，很快就能拿到热腾腾的荞麦面（当然也有经典的冷荞麦）。我们进来的时候还有几个上班族在这里悠闲但沉默地吃着夜宵，也算是日本夜晚的一景吧。在荞麦面的治愈下，波澜壮阔的一天总算结束了。

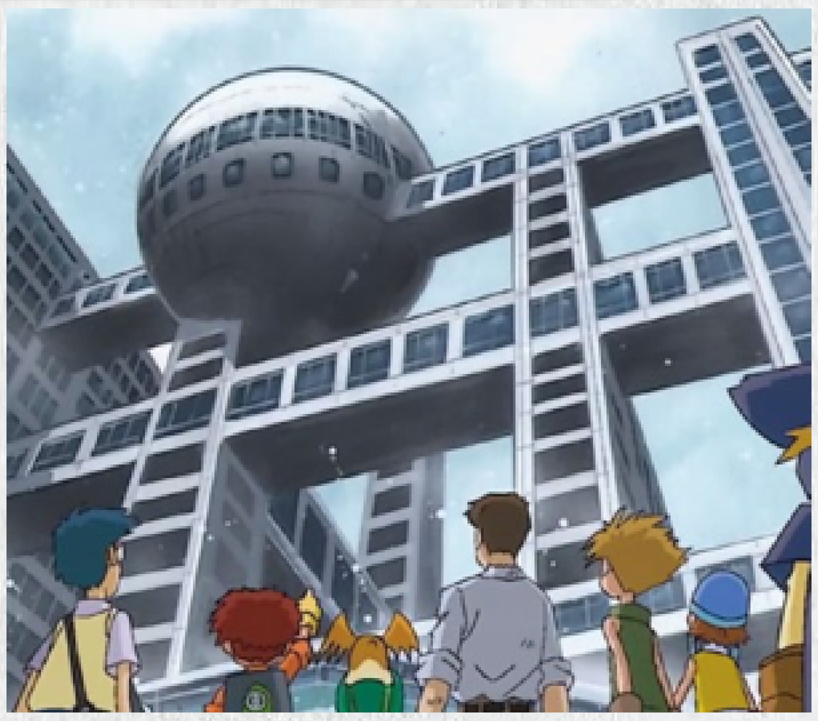


◀在国内的荞麦面基本都是经典的冷面沾汁，吃到热腾腾的荞麦面时笔者还是觉得颇有新鲜感。



■通往香港机场的路况比起深圳市内还要糟糕。

9月18日 台场一日游



▲动画中出现的富士电视台。



▶我们一行人路过拍摄的富士电视台。

老实说，本次 TGS 游在决定行程的时候费了好一番功夫。主要领队的宇宙人已经是老司机，对于参观日本景点基本没有太大需求；我虽然是第一次参加 TGS，但此前也有好几次来日本的经验，不喜欢到处跑的我也不愿意去很远的地方旅游；而完全第一次前来日本的余烬则是乖巧地等待领队的安排，于是在经过一番各方咨询后，宇宙人和我各决定了 TGS 前两天的旅游项目，第一天就是宇宙人提出的台场一日游。

说起台场，除了是《数码宝贝》这部动画片的活跃地以外，还是 1:1 的独角兽高达展示地，在独角兽所在的大商场顶楼更是有 GundamBase 可以参观，对于我们这帮宅宅来说是非常值得一游的圣地。在酒店悠闲地享受完自助早餐后一行人就出发了，台场距离我们住的地方也仅有铁路数站之隔，宇宙人确实找了个位置不错的酒店。此前来日本给我的印象就是阳光非常猛烈，大概是因为几乎没有云遮挡的缘故，这也使得天空呈现了非常漂亮的颜色。为了对抗阳光我不得不随身带了一把伞出门，至于宇宙人和余烬两个大男人果然是根本不在意光照的影响。

在前往独角兽所在的广场前，我们从桥上看见了《数码宝贝》第一部中出现的著名建筑——富士电视台，此处也是第一部中吸血魔兽篇活跃的场地。由于不是我们主要的目的地就没有前去参观，不过富士电视台附近本身就有非常多值得参观的景点，有时候也会举办动画的展会，有机会过去的话去参观一下也不错。而台场附近的御台场更是有八神太一的公寓原型，也非常适合《数码宝贝》的爱好者前去圣地巡礼。

离开富士电视台不久我们就来到了目的地，台场的复合型娱乐广场“Diver City Tokyo Plaza”。来到二楼的位置马上就能看到耸立在广场中的独角兽高达，原本于 2012 年转移阵地镇守此处的是初代高达 RX-78-2，在 2017 年后初代高达卸任，经过半年多的时间，全新的独角兽高达在此亮相。由于我们来到比较早再加上工作日的缘故，当时并没有太多人在下面参观，独角兽的正面有一个高台，此处有工作人员专门帮助游客在高台上与独角兽进行合影。可以用自己的相机让工作人员免费照相，也可以让他们拍摄后花上那么一些钱购买他们晒出来的专业版本，我们买了 1500 日元的便宜套装，除此之外还有更加高贵的大尺寸 4000 日元套装，三人一致觉得太坑了就作罢。我在去参观前还没有任何实感，但当独角兽雄伟的身姿映入眼帘时还是被震撼到了。宇宙人除了合影外，还非常坚持地对着独角兽做出了“希望之花”的手势，虽然作品不对应，但也算是一种情怀吧（笑），可怜余烬还一次次配合宇宙人的高要求不断拍照了。



■原始比例的独角兽高达。

拍了一堆照片后我们得知独角兽的变身大约是每三个小时一次，既然都来了当然是要把整个过程都看完！于是我们就直接进入大商场里面逛街，原本打算先去顶层的高达基地，但是途中的街机厅马上吸引了我们三名死宅走进去。国内的大商场也基本会配备街机厅，但基本没有什么值得一玩的机台，日本的大商场内置机厅就不一样，有许多新型的机台也会配置在里面。我们在比较里面的位置发现了《舰娘》和新出的《FGO》机台，宇宙人马上冲到了舰娘的机台前，我和余烬则坐上了《FGO》的机台。手游《FGO》我基本上处于退坑状态，但不得不承认街机版的《FGO》还是做得挺有意思的，除了漂亮的建模以外，游戏方式也发生了不少的改变，有些偏向动作游戏的感觉。只不过在日本玩街机实在是要花费太多钱了，进入副本需要消耗时间点，时间点需要 100 日元硬币购买，《FGO》街机更过分的一点是每次抽卡都要另外再投 100 日元的硬币！在我好不容易获得 10 连抽的机会后发现需要扔 1000 日元进去才能抽卡，都来到这一步的我当然只能乖乖投钱了。而结果则是……



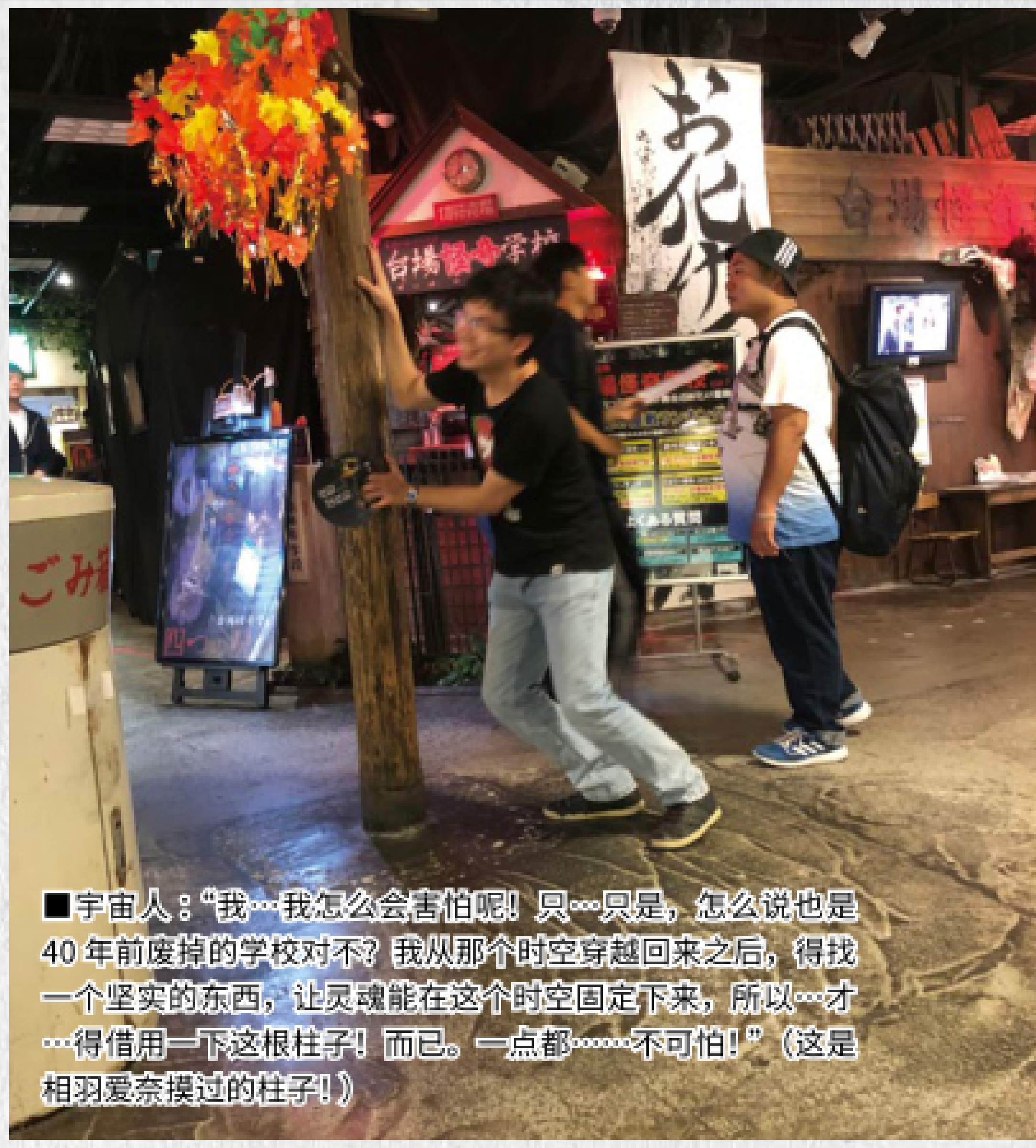
■东京白天的天气非常好，即使阳光猛烈也不会让人感到不舒服。



▲即使进化为街机版也依然是“垃圾礼装GO”！！！


■刚刚看完一比一等身大独角兽，现在马上就来看缩小版的名场景。


■变身完毕后的独角兽。


■宇宙人："我…我怎么会害怕呢！只…只是，怎么说也是40年前废掉的学校对不？我从那个时空穿越回来之后，得找一个坚实的东西，让灵魂能在这个时空固定下来，所以…才…得借用一下这根柱子！而已。一点都……不可怕！"（这是相羽爱奈摸过的柱子！）

不知不觉在街机厅里花费1个多小时后我们依依不舍地继续往上走，来到了高达基地。这个基地基本上就是展示各种高达模型并供购买的地方，走进去就能看到非常多漂亮的高达模型——也就是钢普拉展示柜。里面有不少用模型还原动画名场景的展示柜，对于高达迷来说是非常激动人心的景点。

在我们参观的时点，基地正好在展示钢普拉系列动画最新作《高达创形者》的模型与人物立牌，老实说这部动画虽然表现不尽人意，但追了那么长时间实在是非常喜欢里面的角色，特别是菖蒲和莎拉，她们是我惟一继续追番的理由！除了模型以外基地里也有卖一些周边，可惜挂饰的价钱有点高，而模型又不方便带回国内，于是我们只好两手空空离开了基地。不过即使只是在里面逛了一圈，也非常有满足感了，喜爱高达系列的爱好者请不要错过此处景点。

离开高达基地后我们赶紧冲回广场，正好赶上了变身时间，伴随着《高达UC》的经典BGM，独角兽变成了高达形态，此时围观的群众已经非常多了，热闹的光景让人不禁感叹"《高达》系列"的魅力。

在商场用过迟到的午饭后，我们离开了《Diver City Tokyo Plaza》，目的地是不远处的SEGA娱乐广场。这个娱乐广场号称日本室内最大的主题公园，但是很可惜，我们的主要目的并不是主题公园，而是在公园附近的台场一丁目商店街。这条颇为复古的商店街内非常有气氛，有着各种各样的扭蛋以及商店，在深处有着领队宇宙人的最终目的地——鬼屋"台场怪奇学校"。这个号称惊吓度非常高的鬼屋在前段时间才刚刚结束与日本一游戏《深夜回》的联动，很可惜我们错过了这个联动，但宇宙人依然兴致勃勃地买票冲了进去。由于我在前来日本前就严正声明绝对不进鬼屋，所以鬼屋与这条街的详细部分各位读者可以翻到后文阅读宇宙人的总结，意料之外的是原来连余烬也不擅长惊吓系的游乐项目啊……在宇宙人想拉他进去的时候他还多次大喊："果汁进去我才肯进！"，弄得最害怕的我都不忍心看下去了。坐在鬼屋外面的长椅等待宇宙人的期间，我听到了非常多从鬼屋里传来的尖叫声，也算是云游玩了一把鬼屋吧。除此之外在这段时间内还发生了一次小型地震，震源地有4级强度但是到我这里基本察觉不到，只有椅子晃了几秒的感觉，宇宙人和余烬甚至不知道发生了地震，还好我的日本地震初体验并不那么激烈。

顺带一提，在我和宇宙人都非常喜欢的多媒体企划《BanGDream！》中，担任其中一名成员凑友希那的声优相羽爱奈，曾在自家事务所的节目中来过这间鬼屋游玩还被吓了个半死，我们两名小粉丝则把这趟鬼屋游当成圣地巡礼，把相羽摸过的地方都摸了个遍，兴奋之情溢于言表。

玩完鬼屋后我们一行依依不舍地离开了台场，正巧这个地方有水上巴士可以坐，我们就感受着波浪带来的晃动，搭乘船只告别了第一天的景点。在回酒店前宇宙人还打算去一趟秋叶原，本来已经走累了的我已经想自个儿回酒店了，但一想起秋叶原的Gamers和虎穴里的百合专柜，身体内突然涌现出无穷力量，最终在冒着暴雨的情况下前往百合专柜搜刮了一番，心满意足地回到了酒店。


■台场，下次有机会再见！



▲美少女菖蒲与莎拉的人物立牌，莎拉的立牌上还有声优的签名，非常可爱。



▲果汁："美少女！！一柜子都是美少女！！！"

宇宙人

作死之旅
台场怪奇学校

这次去台场的目的除了参观独角兽高达之外，还有台场怪奇学校的《夜回》和《深夜回》联动。尽管我机关算尽怂恿同行的队友同意买凌晨起飞的机票，好让 17 日有足够的时间前往台场体验联动的最后一天，然而台风“山竹”还是在这种时候打我脸。话虽如此，作为被《日经 TRENDY》、《周刊 FLASH》等多家媒体评为日本恐怖度前三的鬼屋，就算没有联动，对我这种喜欢作死的人来说还是极具吸引力的，所以 18 日参观完独角兽之后还是顺道来这里了。顺便一说，同样被列入恐怖度前三名的还有“富士急高原乐园”的“最恐战栗迷宫”，以后的 TGS 如果有机会带大家去体验一下（笑）。

台场怪奇学校位于 DECKS Tokyo Beach 的 4 楼，DECKS Tokyo Beach 是台场这边最早的大型商业设施，距离独角兽展示的地方很近，我们边走边拍照，大概走了十来分钟左右就到了，旁边是山寨自由女神像和御台场海滨公园。周边的设施很多，一楼还有号称日本最大的室内主题公园 JOYPOLIS，不过因为时间关系没能进去里面体验。

DECKS Tokyo Beach 的 4 楼有一条与整个充满现代感的御台场地区格格不入的商店街——台场一丁目商店街，这是专门模仿昭和 30 年代的印象来设计的怀旧商店街，即使站在门口也能感受到它截然不同的氛围。整条街全长可能 100 米不到，但内部却布置得非常精致。两边的开满了精品店和小食店，各种说不出用途的精品和装饰挂满了两侧店铺的门面，此外还布置了模仿旧时外形的电话亭、垃圾桶、油漆剥落的长凳等等。这种色彩斑斓而杂乱无章的景象，形成了我们从影视作品中所了解到的昭和早年独特的氛围。由于我们的目的地是鬼屋，所以这种与时代脱节了的气氛还提前带来了一点恐怖感。

台场怪奇学校位于商店街的最里面。虽说是鬼屋，但其实只是其中一个铺位，整个“学校”的规模大概也只有一百多平米左右，外面也不免俗套地挂着一副很骇人的丧尸模型，屋外的显示器还不停地播放着各种综艺节目中前来挑战的艺人被吓得惨叫跑出来的样子。此外还有一张告示牌上面写着“今日被吓哭人数”（笑）。有这么夸张吗？——对此我不禁产生了疑问。

不过在进场前的等候时间里我就体验到这家鬼屋有意思的地方——它是有剧本的，而且会给玩家设置任务。工作人员照例给我说明了注意事项，比如有健康上的问题不让进出事不负责，中途没完成不退款，禁止使用暴力等等。之后就递给了我一份剧本，剧本一共有 4 个，分别是被同学欺负上吊自杀的小男孩时雄；只剩下头，到处寻找自己身体的少女美智子；捉迷藏的时候失踪，至今还在一个人玩捉迷藏的小男孩小新；还有被狐狗狸附身，杀了同级生后逃亡至今生死不明的芽衣子。原本是能够组队进去的，但不知道该说走运还是不走运，我们来到的时候没有其他玩家在排队，结果我只能自己一个人进去……

进去之前工作人员给我发了一个手电筒，以及一个小纸人。按照剧本，我的任务要把这个小纸人放到“学校”最深处祭坛的火炉里烧掉（当然不是真的火炉），然后大喊“成佛して下さい！”（请你成佛吧！）才能打开出口的门。

进入学校之后，先是待在一个小房间中看电视机里的剧情说明，而且这里可以感受到“学校”的空调温度调得特别低，还没正式开始就已经不禁打起冷颤。前置剧情结束之后旁边的门便“自动”打开。学校里几乎完全没有光，惟一的光源只有手上的电筒。入口里不断涌出危险的空气，本能在警告我现在回头还来得及。不过猎奇心驱使下我还是打开那扇木门，踏进了学校

因不明原因此处约 2000 字无法阅读

终于，最后我还是有惊无险地成功脱出了。

其实为了让胆小的玩家也能体验这个鬼屋，这里还专门设置了“除魔模式”，据说恐怖度会下降到 1/3，不过无论我怎样怂恿两个队友，最后还是没能把他们拉进去，看来我给人挖坑的手段还有待提高。

题外话 1：为了录其他玩家惨叫冲出来的样子，我还特意拿着相机在出口等了一段时间，不过明明有不少人排队进去，可出来的人好像没几个。难道我能活着出来已经是运气不错么……这个问题不太敢细想。

题外话 2：鉴于余烬同学拿身为女生的果汁当挡箭牌的可耻行为，隔天被我强制安排了去体验《生化危机 2 重制版》的试玩……



◀复古风的商店街给人时空错乱的感觉。



■小而精致，是这家鬼屋给人最深刻的印象。



▶除了鬼屋之外，这里还有机关迷宫体验馆，甚至 VR 体验馆……



▶等候的时候跟服务员小姐姐搭讪，顺便抱怨了一下因为台风而错过了的《深夜回》联动，她确认了我是游戏粉丝之后，还是有心地送了我一些纪念品（笑）。

9月19日

池袋 Sunshine City，水族馆游！


■也有抢镜的鱼出现。


■表演秀的主角鱼，虽然不知道鱼的名字，但是向导姐姐说这条是看上去丑但是游起来却很优美的鱼，感觉普通的有点失礼呢（笑）。


■乖巧地看着工作人员清理住所的蜥蜴。

这一天是我们工作前最后游玩的一天了，今天的行程是由我提出的稍微远一点的池袋。说到池袋大家说不定听过“乙女街”的名号，就是一整条街都铺满了女性向的周边或是漫画店铺，光是走在那条路上就感觉身上都会染上粉红色。不过理所当然的，我们的目的地不是乙女街，而是有着水族馆的大型商场《Sunshine City》，今天最主要的目的当然就是顶层的水族馆。在前往水族馆前，我们先来到了同样坐落在商场内部的精灵宝可梦中心，里面摆满了非常可爱的宝可梦玩偶，我和宇宙人还各买了一个宝可梦挂包，一旦挂上去回头率那可是非常高的啊（主要对象为小孩子）。

瞎逛了一会后我们终于来到了顶层的水族馆，在买了票迫不及待要进去的时候，宇宙人却为了水族馆与兽娘动物园的联动活动特意再跑出去一趟借了专用耳机来听向导语音，我和余烬都不得不感叹这冲天的宅气啊（虽然我后来也抢了宇宙人的耳机来听语音）。一进水族馆的走廊就被里面的展示柜吸引了所有注意力，虽然水族馆本身的空间不大，但是展示柜内的布置却相当漂亮，再配合较为昏暗的灯光，让整条走廊都染上了海洋般漂亮的颜色。


▲宝可梦中心内的展示台。


▲展示柜内漂亮的海洋一景。

这间水族馆分为内馆和外馆，我们按照顺序先在内馆游览，途中较空阔的巨大水槽里还有潜水员与鱼的表演秀，这种表演应该是隔一两个小时左右便开一次，我们很幸运在路过的时候就开始了表演，看着潜水员大姐姐和鱼儿一起游泳的身姿可真是养眼啊。在表演秀过后还看到水母、海豹、蜥蜴、青蛙等等各种生物，在展示柜旁有名字贴牌不过我当然全都不记得具体名字了，有些带毒的青蛙身体颜色非常漂亮，果然是美丽的玫瑰都带刺啊。

参观完内馆，余烬因为刚巧碰上参观索尼办公室的活动而先行离开，我和宇宙人则继续前往外馆游览。外馆和内馆不一样以海豹、企鹅等生物为主，一出来我们又刚巧碰到海豹的表演秀，真是幸运得没边了！赶紧就座后就看到海豹们训练有素的可爱动作，这间水族馆的海豹是贝加尔海豹，身体胖嘟嘟全身黑色的非常可爱，要是能有直接上去摸的体验就好了呢……看完海豹的表演秀马上隔壁又有企鹅的表演秀，可惜这次我们没挤进去只能在外面看看企鹅游泳的样子，不过比起企鹅我更喜欢水獭，水族馆内甚至有水獭的选举投票海报，而且已经是第二届了，足以看出日本人对水獭的喜爱。参观完所有动物后，宇宙人也找齐了兽娘动物园的所有向导语音，感到一身舒畅的我们终于离开了水族馆，老实说我还是第一次参观水族馆，这种体验还是非常珍贵的。


▲盯着人看但是完全不为所动的企鹅们。


▲SE CAFE内部，屏幕上全是《美妙世界》的宣传片，还有NS版的样品展示。

离开太阳城后原本宇宙人打算去池袋的Animate本店，不过路途上众多的乙女周边店让他一秒钟就退缩了，于是我们决定还是返回秋叶原逛昨晚没逛到的地方，最终宅们的归宿果然还是秋叶原呢。来到秋叶原我首先去了心心念念的SE CAFE，这段期间举行的正好是《美妙世界》主题的活动。《美妙世界》最初于11年前在NDS平台上推出，当时带给我的震撼实在太大了，让还不怎么懂日语的我还硬啃到完美通关为止，没想到现在还能在NS平台上再次玩到加强版的本作！在本辑杂志推出的时候读者们已经可以玩到日版的《美妙世界 最终混音版》了，在此果汁强烈推荐大家尝试！当然等到10月12日的中文版更能获得最佳体验。

CAFE过后众人暂时就散了，我在18号晚上去了虎穴的百合专柜，所以今晚就去了Gamers的百合专柜，据说只有秋叶原的虎穴和Gamers才有这样的专柜。总体来说Gamers的百合专柜和虎穴的没什么区别，都是规规矩矩地进行了分门别类，这次纯粹过来感受下气氛。说多少遍也值得一说，沉浸在美少女们的包围下是相当幸福的时光！刚刚逛完百合专柜我就碰到了本来已经分散的宇宙人他们，一问之下原来他们是跑过来买CD的。进来前就得知顶层正在举行《遥的接球》原画展的我马上从宇宙人那边抢走了他的相机，来到原画展上大拍特拍，工作日前最后的悠闲一天总算划上了完满的句号。


▲国内仅有爱奇艺购买了版权的作品，所以知名度还不是那么高，但是其人体的作画以及硬核百合情节让人赞叹不已。

9月20日-21日

首次的 TGS 展会！



▶才开场没多久《生化2》已经大排长龙了！





▲会场外的装饰。

每年 TGS 开展前，我们 TGS 小分队都会在出发前暂定好每人负责的项目，并在开展前一天晚上在酒店开会分配详细项目。今年也不例外，倒不如说今年人比往年的要少所以大家的任务就更加严峻。不过会议上大致好分配任务后宇宙人他们居然开始感叹起酒店的大浴场，伤到了还没进去泡的我。由于酒店距离幕张会场的位置比较远，我们得一大早就起床出发，在走了很长一段路在东京站换乘后，终于搭上了前往海滨幕张的列车。列车内人不少，有相当一部分都是去参加 TGS 的人，但和国内的什么动漫展之类的不同，他们的打扮都非常正式，彰显出 TGS 这个国际展会的严肃程度。除了与媒体日有关以外，TGS 还存在厂商之间交流的空间，所以大家打扮得西装革履是非常正常的。作为第一次前往 TGS 的人，在展馆前我就为场地的广阔程度感到惊讶，游戏厂商有 8 个展馆、物贩有 3 个展馆，规模相当大。在与 VGTIME 的同事汇合后，我们就排队等待入场的瞬间，那一刻，战争将会开始。

开场的一刻我按照昨晚分配好的任务迅速冲向了 Capcom 的《鬼泣 5》展台，要冲刺的原因是 TGS 在开场的瞬间非常关键，要迅速排到受欢迎的作品必须要目标明确地冲到目的地，慢了一步的话就要排上 1 个小时以上的队伍。和香港 Capcom 的工作人员打好招呼后我很快就玩上了《鬼泣 5》，至于详细的试玩报告各位读者就参考前面的 TGS 展台栏目吧。待我玩完出来后发现《鬼泣 5》和《生化 2》已经排出了 1 个多小时长度的队伍，果然冲刺是正确的。今年 Capcom 和 SE 的展台都别出心裁地准备了可以合影的地方，一个是和尼禄像的合影，一个是可以拿键刃与立牌合影，后者在我第二天去的时候还要排队才能拍照。大家都知道参展 TGS 的各大厂商都会安排人在展台外面派小礼品，这时候首先找到派发大袋子的厂商就非常关键！因为大袋子能装下其他厂商各种各样的小礼品，非常实用，今年 SEGA 的展台还派了《凯瑟琳》和《PQ2》图案的袋子，非常受欢迎，宇宙人甚至第一天没有拿到袋子。

玩完必要的项目后已经过了中午饭的时间，宇宙人发讯息通知我已经霸占好吃午饭的地点，这也是参加 TGS 最关键的一点——一定要保持联络畅通，大家除了汇报各自的进度以外，也好互相照应。理所当然的，TGS 场馆餐厅内的饭比起市区内的要贵不少，好在味道还不差。草草地填了肚子后我们又开始赶下午的媒体试玩行程，除了试玩外我们还要参加采访，基本上一天都在展馆和展馆外的酒店两头跑，时间过得非常快。到了下午 5 点差不多散场的时候，我终于有时间冲去物贩的展馆。作为“《工作室》系列”的忠实粉丝，我迅速冲到 KT 的物贩台把想要的商品全部搜刮完，才终于松了一口气，好在今天是媒体日第一天，要是公众日的话这些商品大概开场 2 小时左右就卖光了。

第二天和第一天差不多都是忙各种试玩和采访，实际上都只能硬挤出时间才能逛到自己喜欢的展台。值得一提的是媒体试玩中，《只狼》的难度似乎深入人心，我在打倒 BOSS 破戒僧的第一个血条后背后甚至传来了工作人员的欢呼……可惜下一场的采访时间已经逼近，我只能盯着还没打败的破戒僧，依依不舍地离开了试玩的房间。由于人手不足，我甚至没法带同事来拍试玩小黑屋内部的状况，真是非常可惜。



■SEGA 的 ATLUS 展馆人气爆棚，我两天都排不上《PQ2》的试玩……



新宿 VR ZONE 的《灰姑娘女孩》全息演唱会

媒体日第一天的傍晚，我早早地搞定了第一天的取材，然后在闭馆前一个小时，即 4 点半离开了会场。带着超过 10 斤重的会场内赠品，冒着说小不小的雨狼狈地踏上了踏上了前往东京的列车。

正如我在 448 期 UCG 的寄语中写道，这次 TGS 行程计划之一是《偶像大师 灰姑娘女孩》的全息演唱会“new generations ☆ BrilliantParty！”——这是我原定想去的那些活动中惟一还能凑得上时间的。不过即使如此，TGS 6 天的行程里面，也只有 20 日傍晚有演出，而且由于不知道从幕张会馆去新宿要多长时间，而且还遇上了恶劣天气，所以不得不狼狈地提前出发。不过同行的人里面没有“《偶像大师》系列”的“制作人”，所以不用把队友也拖下水。

VR ZONE 位于新宿歌舞伎町附近，如果用《如龙》里的地图来描述的话，在“甲鱼大街”出去大概过两条街左右就能到。外观是一座像体育馆那样大概只有 3 层高但是占地面积挺广的建筑，由 BNEI 经营，主要让游客体验各类 VR 游戏，用的设备主要是 VIVE。场内有餐厅和购物角，而且正好配合《灰姑娘女孩》的演唱会贩卖这种限定商品。

虽然提前出发而且利用了最快的 JR 中央线快速节省了不少时间，但也只是刚好赶上。还好提前一个多月让驻日撰稿人黑 X 买了票，所以能占到最前排的最佳位置。



▲离开新宿站走 10 分钟左右就能到达 VR ZONE，此时外面正下着暴雨。

说来惭愧，我当了这么久的制作人但是没去过一次《偶像大师》的演唱会，手游《CGSS》我已经差不多全曲 Master 全连了，但是 CALL……我是一首都不会打。不过还好站在我旁边那个年纪大概 40 代（也有可能是 20 代但是爆肝过度）的人似乎也不会打 CALL，所以才消除了我的尴尬。（顺带一提，按照规矩场内跪地厄介行为是会被踢出场的）

不得不说这个全息演唱会很值回票价，不仅人物的动作远比《CGSS》和 PS4 上的 VR 演唱会细致，台上台下的互动做得非常出色。比如其中有一个问答的环节，台下的观众可以通过展示荧光棒的颜色来给角色们提问问题。如果说这些都是提前录好的话，那么，拍照环节里，她们会根据台下观众的要求来做出相应动作，比如台下有人喊“转一圈吧”，她们真的会转圈了，这就挺厉害了。而且唱歌时舞台的特效非常华丽，短短一个多小时的演唱会让我非常满足。

另外，我还不得不称赞一下这里的联动菜谱。讲道理日本的动漫联动餐厅我去过不少，但是能令我满意的只有老卡的主题餐厅。那里不仅菜品有心思又美味，而且服务还特别周到（2013 年 TGS 的游记有详细介绍），其他主题餐厅性价比都低得可怜（比如昨天 SE CAFE 吃的《美妙世界》联动餐一点都不美妙）。但是 VR ZONE 这边的菜品大概是我吃过最好吃的联动菜式，比如岛村卯月的蜜瓜生火腿意大利面，面条像拉面一样爽滑，生火腿腌得相当入味，配搭番茄酱和胡椒，再来一口涩谷凛的巧克力圣代……（话外音：闭嘴！！）仿佛展会一整天以及雨中赶路的奔波疲劳全都在 LIVE 和美食中消失无踪。总而言之我赚了！财团 B 亏了！（暴言）

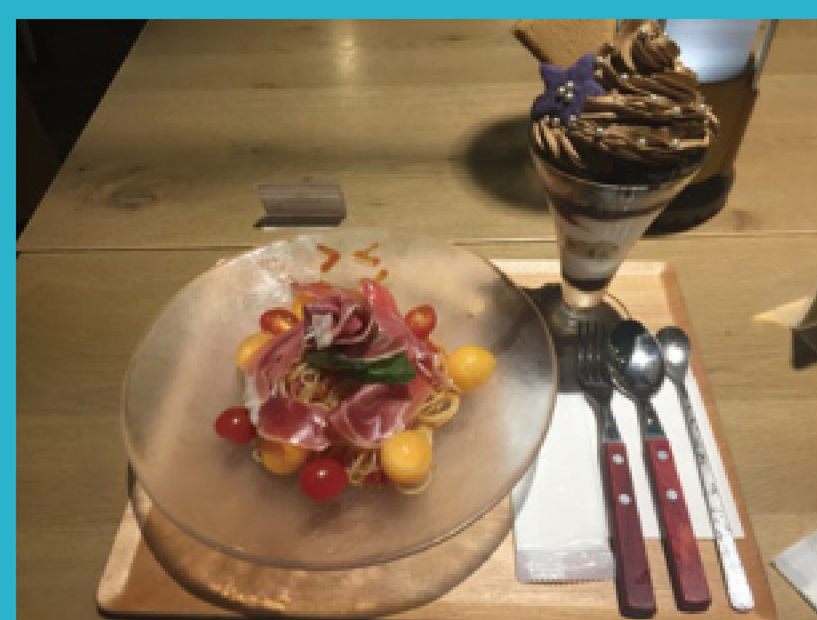




▲忍住，掏钱就上了 BNEI 的当了！



▲最近还有《勇者斗恶龙》的联动 VR 项目。



▲意面的碟子上还有用番茄酱画的卯月的笑容，直到吃完了我都不舍得把这个笑容擦掉。

9月22日

回归！

经历了忙碌的几天后我们终于能睡到自然醒，酒店的退房时间是 11 点，我们就定在了死线前的 10 点 55 分才集合。回程不再像来的时候那般狼狈，在机场买好各种特产品作为手信后，我们乘上飞机，对日本 say good bye。回程的航班上我看了《犬之岛》这部影片，风格十分怪异但不失为一部优秀的作品，看完电影后我摘下耳机，发现距离到达香港还有三个小时。深知回来后我们就要开始忙碌地赶稿，至少在飞机上先美美地睡一觉吧。



▶BYEBYE，日本，下次再会！

天马行空——东瀛游记



作为第一次前往日本的小萌新，由于日语口语不过关，在前往之前是有不少担心的。并且在几天的日本之旅中，我也是全程跟在了两位前辈身后，虽然没有更深入地去了解日本及其文化，不过也算是完成了本次的出行任务。到达新的国度自然有不少新的感悟，接下来我会以关键词的形式总结我这次日本之行的感悟和收获。

干净与规则：日本的街道首先给我留下了非常深刻的印象，不仅仅是干净而且非常的规则。在不少可以自行搭建并装饰村庄或建筑的游戏中，比如《动物之森》，我都会将村庄或建筑设计为日式风格。而到达日本后才明白在这种日式的街道和建筑风格中，有棱有框的规则建筑是其中很重要的特色。这种“规则”当然也是日本社会的特色体现。至于说街道的干净，除了街面上少有垃圾外，另一个很重要的原因是没有像国内这样的行道树，自然就没有落叶，整个街道便非常干净。

化妆与西装：如何在日本分辨面前的女生是日本人还是中国人？一个很可靠的判断方法便是看她有没有化妆。据我个人的观察，街道中的日本年轻女性基本上都有化妆，至少会是淡妆，即便是没有化妆，也会使用口罩遮脸。而对于日本的男性而言，西装模样的工作装几乎成为了标配。特别是在地铁上，诸如我们一行这种体恤加短裤的装束直接表明了我们旅游者的身分。

地铁与 JR：为什么日本漫画中总会出现被地铁撞死后穿越到异世界的剧情？因为日本的地铁真的很危险！这种没有护栏的地铁和香港的地铁很像，不过日本的地铁和 JR 等铁道交通更加复杂且庞大。《女神异闻录 5》中地铁搭乘的复杂程度大概只有现实中的 1/10。国内的地铁会将同一条路线两个方向的列车轨道安排在同一个候车厅的两侧，基本上只需要先明确自己需要乘坐的是哪条线，然后找到相应候车厅，之后再确定是哪个方向即可。但日本的地铁则是同一条路线两个方向的列车轨道会被安排在不同的候车厅，即便这两个候车厅可能不会隔得太远，但对于没有太多搭乘经验的新手来说依然会不知所措。而在购票方面，国内买票一般是在售票机上选择需要到达的地点再投入对应金额即可，而日本则要先在地图上明确到达地点所需的金额，然后在售票机上选择对应金额的乘车券。不过，一旦适应了这种新的搭乘方式之后也不会太麻烦，特别是购买了日本铁道交通的“一卡通”——“西瓜卡”之后，就只剩下了上下车和转乘了。

适量与咸味：作为对于吃这件事情异常执着之人，日本的料理让我非常满意。满意的原因并不是因为美味，毕竟每个地方的料理所代表的美味都是不同的。日本的料理偏咸以及适量非常符合我个人的口味，诸如在编辑部周围吃饭时那种吃不下吃不完的情况在日本这几天就没有发生过。另外，日本的啤酒较之国内普通的啤酒有更浓的麦香味，一大杯啤酒搭配上一碗拉面让一整天的疲惫得到了足够的缓解。

国际化与日本化：如果完全不懂日文在日本能否旅游，答案当然是可以的。无论是吃住行，如今的日本在旅游这一方面非常的国际化。大多数的重要标示和路标都是日文和英文两种语言，一些旅游者的聚集地更是会有日文、英文、中文、韩文四种语言，甚至是不少广播会直接用中文播报。而在购物方面，选好掏钱拿走就更不需要太多的语言交流了，价格更是直接通过计价器打出来。要说有什么特别需要注意的话，那便是入乡随俗，诸如ありがとうございます（谢谢）之类日本化的客套话语可以说起来，毕竟这些礼貌用语也是日本文化的一部分。

索尼与大佬：如果要说我与其他两名小编在本次日本之旅中有什么不同体验的话，那便是我代表 UCG 参加了本次索尼在 SIE 大楼为我们准备的简餐活动。SIE 的大楼位于品川，与之相邻的则为 SONY 大楼，而员工的正式办公地点也是在 SONY 大楼，这次国内的媒体只是在 SIE 的员工就餐区域进行了用餐。这是索尼第一次请媒体人员进入他们的员工用餐区域进行用餐，虽然晚餐只是一些很简单的自助料理，但诸多索尼高层人员的登场和讲话依然让我这个小编辑大开眼界。武人叔在和我们的私聊中提到由于国内的政策原因，目前索尼在国内相关业务的开展不够顺利，但索尼依然在进行着不少努力，更多的新作还请各位玩家耐心等待。另外，本次我们的就餐区域整体来看是一个 PS 手柄的造型，右侧四个圆桌上的图案正是△○ × □。

由于时间原因以及我对日本的不熟悉，本次简短的日本之行还有不少内容没有体验。不过我并没有感到太遗憾，因为这个国家已经让我有了再来的冲动，下一次与日本的邂逅还要等待多久呢？



第二次担当 TGS 采访团的领队，却摊上了可能是 UCG 远征活动 15 年来最严峻的考验，实在是心情复杂。

这里再简单地总结一下这次行程的惨烈开局，一直以来稳如狗的 UCG “反台风结界”在广东最强台风面前完全失效，航班延期，灾后限定副本“深圳迷宫”出现（倒下的树木和地面的积水封路，的士完全不知道前方的路到底能否通行），香港机场高速难得一见的大堵塞，堵车的时候盯着网上不是取消就是没座位的机票信息，甚至做了遇上最坏情况的心理准备——可能开展前一天才能到日本。然而最终能在预定日期抵达日本，可能得感谢自己和队友都没有把运气全用在手游的抽卡上（笑）。

其实到出发的前一天为止还在忙《如龙 3》的攻略（之前还连续通宵了好几晚），根本没办法安排行程，所以除了鬼屋和 VR ZONE 之外，其他地方都是临时拍脑袋想到哪就去哪的。原本以为这可能是最闷的一次旅程——因为组队人数最少，而且行程又几乎空白。但是没想到“山竹”还是强行给我们加了不少戏，让这次的采访之旅变得如此惊险刺激，然而我是不会感谢的。这次姑且是顺利完成了工作并且全员平安回国，可一旦哪里渣操作选错一步，当背锅侠的可能是我诶！

这里也想告诫一下大家，如果把时间和一点小钱放在天平上的话，千万不要跟时间过不去，特别是赶时间的时候。其实 5 点多的时候我拦截到一辆刚好交班的的士，但是对方开价 70 块（按经验这是正常价格的两倍）而被我拒绝了。万万没想到之后一个多小时都截不到车，然后导致了后续一串连锁反应……省下的几十块车费最终以几百上千倍的形式还回去，不值。

另外，自从接手了手游别册之后，今年 TGS 我也开始关注一些手游厂商的展台和出展作品了，以前去 TGS 经过这些展台的时候基本上只是纯路过，最多拍拍 Showgirl，并不太在意他们推出什么作品，今年某种意义上又是开拓了眼界。



▲“UCG不要停下来！”（躺地上怎么都拍不出好的效果，所以还是来一张站着的“希望之花”吧）

云服务与新作并行 Nintendo Direct 的秋季盛宴

任天堂 9 月 14 日直面会资讯汇总

文 三味线 美编 咕噜

虽然受到地震影响而被迫延期，但本次任天堂直面会还是在原定时间的一周之后正式举行。按照惯例，直面会依旧是全程播片，时长则比之前稍长，内容也更加丰富，除了提及到多款近期作品以及部分相约明年的新作之外，也宣告了 NS 在线服务的正式上线，今后玩家将能在 NS 上享受到更加舒适的网联服务。接下来，就让小编对这场直面会进行一轮盘点，看看又有哪些值得关注的资讯吧。

NS 在线服务正式展开

NS 在线服务（Nintendo Switch Online，后简称 NSO）终于在今年 9 月 19 日正式上线，玩家只需进入 eShop → Nintendo Switch Online，按照收费标准付款即可加入此项服务，成为 NSO 的正式会员。会员可以享受以下 5 项专属福利 :在线联机、专属游戏、云存档、联动手机 app、限定特典。

●收费标准

NSO 分为个人订阅与家庭订阅这两套收费模式，个人订阅按照服务时间长短分为月、季、年这三档，家庭则只能以年为单位进行订阅。个人订阅收费如下表所示，家庭组订阅则是每年 4500 日元 /34.99 美元。值得一提的是，每个任天堂账号都拥有 7 天的免费 NSO 体验时间，对该项服务持有观望态度的玩家可先行体验再决定是否订阅。

	月	季	年
日本	300 日元	800 日元	2400 日元
美国	3.99 美元	7.99 美元	19.99 美元

●家庭订阅是什么？

家庭订阅就是多人组成一个集体统一订阅 NSO，通俗点来说就是“团购”，只要管理员付费了 NSO，那么其他家庭成员也能享受到会员服务。一个家庭最多可容纳 8 人，把他人拉进家庭的方法是进入网站 https://accounts.nintendo.com，登陆账号后选择个人中心→家庭→追加成员→邀请至家庭，接着再输入其他玩家的 Nintendo Account 账号注册邮箱即可（需进入邮箱激活）。同理，如果想加入别人的家庭，那就将自己的邮箱发给对象家庭的管理员，让他按照上述步骤把你拉进家庭即可。

家庭订阅最直观的好处就是便宜，一年 34.99 美元，8 个人平摊下来也就三十块。但要注意的是，如果中途退出家庭组，那么会员服务也将随之终止。



在线联机



今后 NS 的在线联机功能将不再免费提供，而是需要成为 NSO 会员后方能使用，例如《超级马力欧赛车 8 豪华版》、《油彩军团 2》等大作，都必须是会员才能在线联机游玩。当然这其中也有例外，就目前已知的 NS 游戏当中，《堡垒之夜》就不需要会员也能网络对战。

专属游戏



任天堂将定期为会员免费送出多款经典 FC 游戏，只要打开 eShop，进入“Nintendo Switch Online”界面便可看见。

●游戏内容与原版有何不同?

会免的 FC 游戏在内容上与原版一样，不过增加了局域网、在线联网模式，还支持通过专属的手机 app 语音通话，更加方便多人进行游戏。会免游戏每隔 7 天需要联网验证一次，如果终止了会员服务，游戏将不能继续游玩。

● 20 款首发会免游戏

9月19日在线服务正式开展后，玩家能够立即游玩到以下的 20 款 FC 游戏 :《足球》《网球》《森喜刚》《马力欧兄弟》《超级马力欧兄弟》《气球大战》《敲冰块》《马力欧医生》《塞尔达传说》《超级马力欧兄弟 3》《双截龙》《热血物语》《魔界村》《特库摩美式足球》《宇宙巡航机》《职业摔跤》《越野摩托》《耀西的蛋》《冰球》《棒球》。

●专用的手柄外设

为了让玩家在 NS 上有更好的 FC 游戏体验，官方推出了一款会员专用的 FC 手柄外设。该手柄分为 1P 与 2P 两件，可供两人使用，平时像 Joy-Con 手柄一样插入主机即可充电，取下后便能游玩 FC 游戏。但需注意的是，此手柄仅对应会免 FC 游戏，并不支持 NS 游戏，而且价格方面也略高，不含税的情况下也要 5980 日元，目前这款手柄外设已经开售。

云存档



云存档指的是玩家可以把游戏存档备份至网络，这样一来，即使机器受到了致命损坏，也能在新机器内登陆自己的账号把珍贵的存档重新下载回来。游戏是否支持云存档由游戏开发方决定，比如一些常驻网络的多人联机游戏如《油彩军团2》、《FIFA19》等，为了保证游戏环境的公平公正，往往就不提供云存档服务。

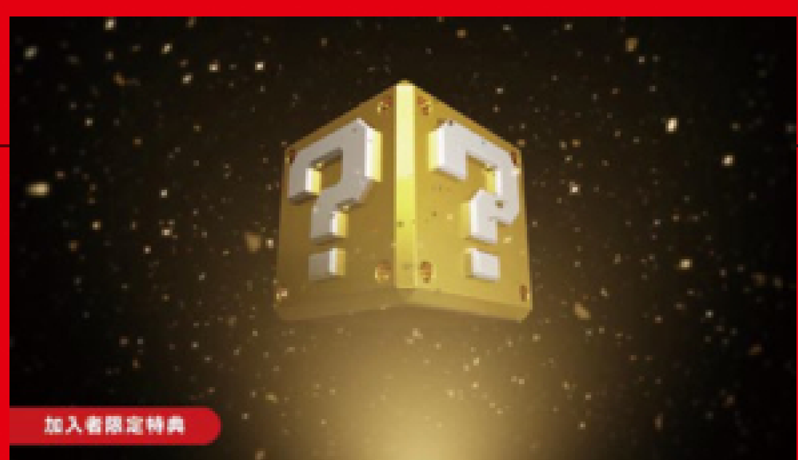
●如何手动备份存档至网络？

通常情况下，云存档是默认自动备份的，如果想手动备份，可以在主界面选定游戏并按＋键，再依次选择第4项“セ-ブデ-タのオンラインバックアップ”→用户名→第2项“セ-ブデ-タのバックアップ”即可。另外，进入NS的设定界面后，选择第7项“デ-タ管理”→第3项“セ-ブデ-タのオンラインバックアップ”→用户，可以看到所有游戏的云存档备份情况。

●网络上的存档能保存多久？

在线服务生效期间会一直保存，服务失效后会保留180天。

限定特典



只有成为任天堂在线服务会员才能享受的福利，包括上述的FC游戏专用手柄外设，以及类似于《油彩军团2》内能够使用的特殊装备等内容。

联动手机 app



支持玩家在进行NS游戏时语音聊天的一款手机app，对于个别游戏还附带一些特殊功能，比如《油彩军团2》就能通过这款app来查询战绩与数据。

3DS 焦点游戏情报

《毛线卡比 Plus》

厂商	Nintendo
发售日	2019年

本作移植自任天堂于2010年发售在Wii平台上的《毛线卡比》，故事讲述贪吃的卡比被传送到了一个全由毛线构成的世界，为了阻止坏蛋魔法师征服Pupupu大陆的阴谋，卡比踏上了漫长的旅程。在本作中，卡比虽然无法使用吸收的能力进行变身，但却可以借助毛线的特性来变形，也能通过拆散毛线的方式来打倒沿途的敌人。游戏在Wii版的关卡基础上追加了不少新元素，譬如食用特定道具后可制造更大的毛线球、通过产生旋风来让自己简单获取空中的收集物、收录了使用系列其他角色进行闯关的迷你游戏等。而在本作新增的“恶魔模式”中，关卡的难度会变得更高，适合追求挑战的玩家。



《移动球》

厂商	XFLAG
配信日	2018年冬

《怪物弹珠》厂商XFLAG带来的一款战斗运动类新作，根据公开的情报来看，本作是一款射球类玩法的游戏，几名角色组成一队，以射球进门为目标展开队伍对抗。游戏收录了80名以上的角色，角色各自有着不同的动作与必杀技，活用其特性以及争夺场上不同效果的道具，都是取得比赛胜利的关键。本作支持多人联机游玩，最多可6人同场竞技，值得一提的是，3DS版还能与手机版跨平台联机。



《马力欧与路易吉 RPG3 豪华版》

厂商	Nintendo
发售日	2018年12月27日

本作这次主要带来了正篇内容之外的新模式“酷霸王Jr.RPG”的情报。在该模式的故事中，主人公变成了为寻找巨大化疾病解药而踏上旅程的酷霸王Jr.，玩家可以操作他在路上聚集同伴，根据自己的喜好编成军团展开冒险。在战斗方面，角色们可以组成阵形并采取不同的行动来支援同伴，整个战斗场面看上去如同大乱斗一般热闹。



《路易吉鬼屋 重制版》

厂商	Nintendo
发售日	2018年11月8日

本作是NGC平台上初代《路易吉鬼屋》的重制移植作，玩家需要操作路易吉探索一所藏有鬼魂，处处透露着诡异与搞怪氛围的公寓。作为全新要素，本作追加了两人联机游玩的模式，并且对应各种amiibo，读取后可以得知游戏中“嘘嘘鬼”的地点，又或者让奇诺比奥回复体力，具有各种支援效果。





NS 焦点游戏情报

《油彩军团 2》Ver.4 版本更新

厂商	Nintendo
更新日	未定

《油彩军团 2》又再迎来大更新，鉴于直面会中只放出了一段没有旁白说明的影像，这里笔者就结合官方推特的内容对此新版本 Ver.4 做个简单的说明：①新版本采用了黑白配色的角色为主角，其专属武器有特殊配色，并且副武器与大招也有所改变；②“野外音乐堂”装修完毕，正式实装；③“人气高一定输”祭典有所调整，比如“常规祭典”与“挑战祭典”这两种新模式登场，取代了原来的“单人祭典”、“组队祭典”。



《路易吉鬼屋 3》

厂商	Nintendo
更新日	2019 年

本次直面会上最早亮相的便是这款系列最新作《路易吉鬼屋 3》，从短短不到一分钟的宣传影像中，玩家可以看到心怀不安的路易吉进入了一所光线昏暗的鬼怪公寓，并且被一连串的灵异事件吓破了胆。游戏延续了以往使用道具吸取鬼魂的经典玩法，画面也变得更加高清。本作目前已确定对应中文语言。



《富豪之路》

厂商	BNEI
发售日	2018 年冬

本作是一款《大富翁》式玩法的游戏，玩家需要投掷骰子在地图格子上移动，通过道具、购买房产等手段赚取金钱，成为人人羡慕的大富翁。区别于同类型的游戏，本作加入了“怪物”系统，玩家在游玩时会碰见各种怪物，种类多达 50 种以上，它们有些会帮助玩家，有些会阻碍玩家，而个别强大的 BOSS 怪物还要与玩家开战。游戏支持最多 4 人联机游玩。



《马力欧网球 ACE》Ver.2 版本更新

厂商	Nintendo
更新日	2018 年 9 月 19 日

本作在新版本中追加了多名可操作角色以及全新的玩法模式，新角色分别是可爱的全能少女选手“凯瑟琳”、球技刁钻高超的“嘿虎”、扇动翅膀飞去接球的“啪塔啪塔”，以及不使用球拍的 BOSS“食人花”，到明年 6 月为止，官方会陆续推出这些角色，玩家可通过在线游玩来获得；新模式“协力任务”则是限时的在线合作活动，完成活动内指定的目标即可得到特殊服装、颜色不同的角色等奖励。



《去度假》

厂商	BNEI
发售日	2018 年 12 月 27 日

本作由 Wii 平台上的同名游戏移植而来，是一款以“度假”为主题的悠闲动作类游戏。本作的舞台设定在风光无限的卡威夷岛屿，岛上有高原、雪山、海滩、城镇等不同环境区域，区域内设置了合计超过 50 款以上的娱乐项目，例如赛马、滑板、水枪大战、激流划船等等。对应 NS 的机能，本作还可以通过分屏与分享 Joy-Con 手柄实现二人共同游玩，另外还支持线上的多人游玩模式。



《块魂 重制版》

厂商	BNEI
发售日	2018 年冬

《块魂》曾以悠闲有趣的玩法、清新舒服的画风赢得不少玩家的欢心，如今它即将重制移植到 NS 平台。游戏的故事讲述了国王因醉酒不小心毁坏了天空，为了弥补父皇的错失，小小的王子决定采取行动。本作的玩法十分有特色，玩家需要把房间内、城镇内的物品通过滚动粘成球，最终让球升上天空变成星星。游戏对应 NS 的陀螺仪机能，玩家可手持 Joy-Con 手柄进行体感操作，还能够分屏对战。



《精灵宝可梦 Let's go！皮卡丘 / 伊布》

厂商	Nintendo
发售日	2018 年 11 月 16 日

本作这次主要公开了系列玩家们都非常熟悉的“秘技”等情报。秘技指的是本作中仅限于皮卡丘与伊布使用的特殊野外能力，譬如切断阻碍道路的树木、在海上踩着冲浪板自由滑行，以及乘坐气球载具飞上天空等，而在战斗方面，本作也单独为皮卡丘与伊布设计了强力的绝招技能，提升了它们的战斗力。在游戏的携带模式中，玩家能够通过抚摸来改变宝可梦的发型。此外，这次直面会还公布了本作的限定版主机，内含特殊样貌的主机＋游戏＋精灵球外设。



《小镇》

厂商	Game Freak
发售日	2019 年

《小镇》（Town）是《精灵宝可梦》开发商 Game Freak 带来的一款卡通风新作 RPG，故事发生在一个大城堡庇护着的小村庄，某日村内突然出现了可怕的魔物，玩家需要操作角色通过各种指令与之战斗，战斗为回合制形式，特色是可以求助附近的村民，与之联手对抗敌人。



《新超级马力欧兄弟 U 豪华版》

厂商	Nintendo
发售日	2019 年 1 月 11 日

本作是 Wii U 平台《新超级马力欧兄弟 U》的加强移植版，玩家可以操作马力欧、路易吉、奇诺比奥，以及新角色奇诺比珂、偷天进行横版闯关。偷天的特性是不会受到来自敌人的伤害，而奇诺比珂则可以在取得道具“超级皇冠”后变身成桃花公主，使用二段跳与空中滑翔的技能。此外，本作还收录了以路易吉为主角的另一款作品《新超级路易吉 U》，所有关卡合计达 164 关。本作可以多名角色同屏游戏，支持玩家 4 人联机游玩，并且对应中文语言。



《超级马力欧派对》

厂商	Nintendo
发售日	2018 年 10 月 5 日

区别于 Wii U 版，本作加入了挥动 Joy-Con 手柄进行游玩的节奏模式、系列首次实现的 4 人协作体感派对模式，以及拼合两台 NS 进行游戏的全新派对玩法。此外，本作中棋盘玩法的派对也追加了不少新元素，角色投掷骰子进行移动将会是影响胜利的关键因素。本作收录了多达 80 种的全新迷你游戏，有单机模式与在线模式两种玩法。



《刺客信条 奥德赛 云游戏版》

厂商	Ubisoft
配信日	2018 年 10 月 5 日

“《刺客信条》系列”最新作《刺客信条 奥德赛》将以云游戏的形式登陆 NS。本作的舞台是采用了开放世界式设计的古代希腊，玩家可自由升级技能或定制装备，以不同的方式进行游玩。游戏中会出现各种战争场景，比如陆地上大规模的步兵战、爱琴海上大魄力的海战等。本作的主题是“选择”，除了系列首次可选男女主人公开局之外，剧情选项也会影响到游戏世界的变化。



《城市天际线》

厂商	Paradox Interactive
配信日	2018 年 9 月 14 日

本作是一款以城市建设为乐趣的模拟经营类作品，玩家扮演的是一位新任市长，通过建设公共设施、整理交通枢纽等城市规划来振兴整座城市的各行各业，使之逐渐成为一座国际大都市。游戏在细节上很讲究，伴随着城市的宏观发展，微观上会出现教育、消防、水电等问题，通过近距离视角，玩家还能跟踪到某一人、某一车的实际动向，非常具有真实感。值得一提的是，NS 版除了本篇内容之外，还收录了以往的 DLC 内容“夜生活（After Dark）”与“下雪（Snow Fall）”。



《耀西 手工世界》

厂商	Nintendo
发售日	2019 年春

玩法类似于《毛线耀西》的一款系列外传性质新作，这次的冒险舞台是由纸盒、纸杯子构成的手工世界，玩法依旧是操作耀西进行横版闯关，基本动作包含跳跃、吞食、射击等，可以触发场景内各种机关，获取金币与收集物。游戏的场景加入了内外纵深以及翻转的概念，耀西可以往画面内侧与外侧射击，伴随着场景的翻转，可以发现新的物品与道路。本作对应中文语言。



《文明 6》

厂商	Firaxis Games
发售日	2018 年 11 月 6 日

今年 11 月终于可以手捧《文明 6》随时随地游玩了，这是一款在 2016 年发售的策略型游戏，玩家需要在地图上建造帝国，通过探索、扩张、开发、消灭等手段来推动文明的发展。游戏中可以招募世界历史上著名的伟人为自己服务，而“科技树”与“政治树”这两大参数系统相互交错，更是为本作带来了深层次的策略性体验。



《任天堂明星大乱斗 特别版》限定套装＆新角色

厂商	Nintendo
发售日	2018 年 11 月 16 日

《任天堂明星大乱斗 特别版》限定套装内包含了游戏下载码、印有初代 8 名参战斗士图案的 NS 主机（Joy-Con 手柄也有特殊印花）、会员季票。需要注意的是，会员季票指的是任天堂在线服务的 3 个月使用权，而非游戏 DLC 内容的季票。此外，本作还公布了一名全新的参战斗士，它是来自《动物之森》的村长秘书——静江。



《动物之森》

厂商	Nintendo
发售日	2019 年

让粉丝久等的《动物之森》终于迎来了 NS 版新作的消息，在官方放出的宣传影像中，玩家可以看到狸吉村长正在策划一项新的村民生活计划，或许这也与本篇的故事与玩法有所关联。更多的情报仍有待官方公布。





近期 eShop 配信游戏一览

名称	发售日	类型
目标深渊（Tangledeep）	2018 年秋	2D 像素风格子迷宫冒险 RPG
尼德霍格 2（Nidhogg2）	2018 年秋	2D 横版冒险动作类游戏
井下冒险（Downwell）	2018 年秋	朝着井下世界展开冒险的纵向动作类游戏
音乐冲击（Muse Dash）	2018 年冬	少女风音乐节奏游戏

结语

似乎有意扳回 8 月直面会“失落”的一城，任天堂这次放出了不少诚意满满的干货。在长达 38 分钟的游戏播片中，我们可以发现一些让人振奋的消息，譬如 3DS 在未来还会有好几款第一方优质作品撑场、NS 在线服务正式上线、Game Freak 带来新作《小镇》、《路易吉的鬼屋 3》的公布，又或者是拥有大量粉丝与百万级销量的“《动物之森》系列”新作 2019 年登陆 NS 等。而官方过往画过的“饼”也得到了进一步落实，比如放出了《耀西 手工世界》的全新影像等。

总体而言，本次直面会无论是公布游戏的数量还是质量都胜于以往，即使是一些早已亮相的作品也放出了可圈可点的新料，并且大部分都给出了明确的发售日，玩家只需准备好“银两”即可迎接陆续有来的各类大作。可以预见，在未来的几个月里，尤其是在年末商战的酣战当中，任天堂都能凭借着自家出色的游戏阵容占据强而有力的一席之地。

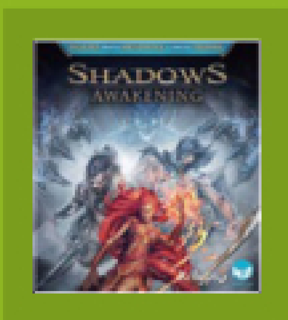


黄金眼
GOLDEN EYE

■COS 劳拉·克劳馥 ■出自《古墓丽影 暗影》
■Coser 秋沙雨 ■插画 西达cida

游戏月旦评

暗影 觉醒
Shadows Awakening



PS4/XOne

[21]

■Kalypso Media ■动作角色扮演
■2018年9月4日 ■中文版

游戏简介： 本作是《暗影 异教徒王国》的完全翻新作，Games Farm 除了在补完前作缺失的部分外，还对原有场景和剧情进行了优化和重制，当然也少不了各种全新要素。玩家将会操纵一个可以吞噬灵魂的恶魔，在旅途中不断收集自己的傀儡（人类），并展开一段史诗般的奇幻冒险。

·剧情派 ·动脑解谜 ·迷宫探索

优点
· 独特的世界观
· 双世界切换
· 细分的属性和装备

缺点
· 汉化质量堪忧
· 打击感糟糕
· 部分场景掉帧

松风（实习）

加上灵魂啃食者，本作的可操纵角色多达 15 人，每个角色都有不同的特色。而主打的双世界设定，在实际游戏中也得到了很好的运用。尤其是解谜，在一筹莫展的时候，切换世界后便恍然大悟。本作的多结局设定也非常有意思，虽然条件稍显苛刻但不同的结局差异巨大。究竟是人类在掌控恶魔，还是恶魔在奴役人类？这之间的关系耐人寻味。但是不少细节处仍需进一步打磨，尤其是各种古怪的设定像是在强行拖延游戏时间，希望能有后续补丁进行修正。



▲繁多的选项供玩家选择。

作为一款地下城玩法的 ARPG，本作的节奏有些过于缓慢，频繁的读图也是其中的原因之一。游戏机制上没有过多考量，技能同质化严重，缺乏操作性，敌人不会刷新而且极低的掉率对于一款单人的 RPG 而言显得太过无聊。游戏更新后支持中文，不过中文字体和 UI 经常会出现冲突。

番茄沙司（实习）

《暗影 觉醒》乍一看与《暗黑破坏神》神似，但实际上却做出了自己的特色，**独特的现实世界和影世界切换的系统颇为新颖**，两者的切换可以完成有趣的解谜和战斗，恶魔与人类两个不同的故事也提高了剧情的体验。不过除去有趣的系统，本作僵硬的战斗部分还有待加强。

STEAM评论 COMMENTS

Devenge 评《暗影 觉醒》
本作的怪物重复性高，画面偏暗，玩起来略微有些平淡。装备系统并没有爆神装的快感，甚至 UI 看起来都很奇怪。技能种类不多也不少，但可以使用的也就只有 3 种。

cyau4 评《暗影 觉醒》
很喜欢这个小巧的解谜类 ARPG，人物和剧情都挺有特色的，玩法以动作和角色扮演为主解谜为辅，解谜大概占了三四成的比重。

NBA 2K19
NBA 2K19



NS/PS4/XOne

[22]

■2K Sports ■体育
■2018年9月11日 ■中文版

游戏简介： 本作是著名篮球游戏系列"《NBA 2K》系列"的最新作，玩家将在全面革新的游戏模式中体验 NBA 赛场上的激情与热血。全新的生涯模式更是将剧情的起点放在了中国，玩家将扮演一名在 CBA 征战的落选秀，以 NBA 为目标开始传奇征程。

·竞技对战 ·多人联机

优点
· 真实细腻的动作
· 更多球场互动
· AI 战术更加丰富

缺点
· 突破体验太差
· 难度设置不合理
· 玩法换汤不换药

突破系统是本作比赛改革的重点，玩家再也无法像前作那样依靠加速便能"无脑突破"，但却有些矫枉过正，使得玩家在本作想要成功完成一次 1V1 突破并不容易。受此影响，**传切战术成为了本作最常使用的战术之一**，AI 也一改前作较为单调的战术，加强了无球跑动和篮下空切，使玩家的防守受到了很大的挑战。MC 模式启用了全新的剧情，其中在中国本土的 CBA 经历以及中文解说的加入让比赛增色不少，但剧情过后的玩法仍然是换汤不换药，缺乏新鲜感。



▲这次 MC 模式的剧情终于可以手动跳过了。

本作在前作的基础上加强了防守，并在一些操作上作出了细微的调整，但除此以外游戏给人的感觉和前作基本没有太大区别。MC 模式在剧情的表现上尝试了新的突破，但玩起来依然非常疲惫，而且氪金项目依然没有把握好尺寸。首次加入的中文解说非常生硬，希望能在之后的国行版有所改进。

本作将之前进行修改却受到差评的部分进行了再修改，尤其是剧情模式终于不用再忍受奇怪审美的女友了，但随着游戏的推进这一部分的比重逐渐降低，有些虎头蛇尾。新加入的 CBA 本以为会让人感到亲切，实际上违和感还是挺重的，或许国外玩家会更感兴趣一点。

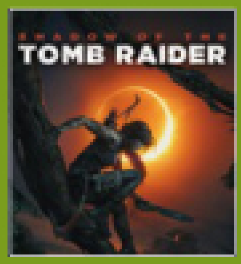
VG评论 COMMENTS

XinSJ 样 评《NBA 2K19》
体育游戏就是这样，代代没多大区别，到最后还是真香

傲小煌 评《NBA 2K19》
简单四字评价：氪金网游。另外附属内容：这是我见过第一个使用给队友 AI 降智打击从而提升游戏难度去刺激玩家充钱的游戏。总结：NBA2K OL 19。

古墓丽影 暗影

Shadow of the Tomb Raider



PS4/XOne

[25]

■Square Enix ■动作冒险
■2018年9月14日 ■中文版

游戏简介：这是重启后的“《古墓丽影》系列”的第三部作品，劳拉这一次将来到秘鲁的丛林当中，探索这里的隐秘之城，并再次和老对手圣三一对抗。本作在延续之前风格的同时，强化了古墓探险的解谜要素，并进一步提高了潜行的复杂度，甚至还会通过季票增添新的挑战古墓。

·动脑解谜 ·探索潜入 ·经典再续

优点
- 古墓谜题充满特色
- 画面水平有所提升
- 故事剧情体验优秀

缺点
- 正面战斗体验一般
- 收集要素过度泛滥
- 人物塑造有割裂感

8 相比起玩家预期中的重启三部曲大结局，本作更像是系列的又一款新作，在故事层面上缺乏终结感——当然这对于喜欢劳拉的玩家来说或许是好事。在系统层面上，本作整体体验与之前作品较为雷同，但在细节上又有着不少的优化、调整和革新，在古墓谜题设计上的用心程度也超越了之前的作品，但在战斗系统上偏重潜行又过于提升敌人对劳拉的定位能力让战斗部分的体验有点令人恼火。总体而言，**本作的品质颇高，但仍存在一定的瑕疵。**



▲本作强调潜行战斗，却削弱了正面战斗的便利性，如此安排是否合理有待商榷。

9 作为三部曲的完结之作，本作在剧情方面略微让人有些失望。不过游戏整体的动作流畅度提高很多，技能更加丰富多彩，支线任务也不像过去那样毫无剧情可言。二周目游戏时还会有新要素，虽然不多，但也能看到制作组的诚意。只是整体进化度还是偏低。

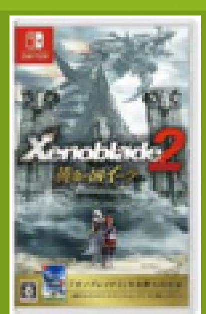
8 本作在前作的基础上新增了多种多样的战斗手段，战斗过程终于不再像前作那样单调。玛雅文明以及热带雨林场景营造出的氛围感十足，大型古墓和谜题的关卡设计不论是在流程还是复杂度上都到达了一个新的台阶。缺点是主线流程略短，复杂场景的优化程度也有待提升。

VG评论 COMMENTS

盖世大虾 评《古墓丽影 暗影》
这个游戏真的不错，还有中文配音。一开始水下的海蛇吓了我一跳，加上剧情差点溺水的紧张感，该系列还能再战十年！

颜小樱 评《古墓丽影 暗影》
游戏解谜很是过瘾，最高难度没提示进行战斗都不成问题，不过游戏难在没有自动存档，只能靠营地火堆存档，一旦失手就直接白玩。

异度神剑2 黄金之国伊拉 DLC



NS

[9] 游戏本篇黄金眼评分：26

■Nintendo ■角色扮演
■2018年9月14日 ■中文版

游戏简介：本作是《异度神剑 2》的前日谈，玩家扮演的主人公是多次在本篇回忆中出现的角色劳拉与阿德尔，以及他们的异刃真与光。故事讲述了 500 年前劳拉、阿德尔一行阻止“天之圣杯”——灭破坏世界的企图，补完了真和光过去的经历。

9 作为一个大型 DLC，本作提供了全新的伊拉王国地图以及海量的支线要素，完美收集需要 25 ～ 30 小时的时间，内容分量算是相当的厚道，**改良后的战斗系统满足了玩家体验真正意义上的“御刃者与异刃并肩作战”的愿望**，整体节奏与爽快感都大幅度提升。虽然把完成支线提升人和之力等级这部分内容强行插入在主线中显得有些拖戏，但“人和之力”作为一个把所有支线和 NPC 串联在一起的核心线索还是提供了良好的剧情观感，总之个人相当满足，强烈推荐。

VG评游戏

杨旭那个东东 评《异度神剑 2》
游戏整体素质很好，年度 RPG 的有力竞争者，上手难度有一些，也不是特别高，多玩玩就能搞懂。敌人越来越强的战斗让越来越多的功能会被使用，使人有研究的欲望和动力。

又见一只大猫 评《异度神剑 2》
游戏初版地图的切换问题非常严重，战斗系统入门较难，但理解之后却也不缺乏乐趣。画面比较糊的问题就不说了，毕竟开发成本有限。故事本身乏善可陈，感觉制作人构建了一个相对庞大的世界观，但却在讲述过程中略显孩子气。

却见一白袍小将斜刺里杀将出来 评《异度神剑 2》
感觉有些地方再打磨下就好了 但是在优点面前那些小瑕疵真的无足轻重！

手机用户 4294252 评《异度神剑 2》
缺点和优点同样突出的神作，也是本时代最吸引人的 RPG 之一。

松风
真是不搜不知道一搜吓一跳，《暗影 觉醒》的开发商 Games Farm 现在过得真是惨淡。官方网站上背景一片白，能点的地方只有三个游戏标题，虽然点进去也不过就是 Steam 商店页面而已。但即便如此他们还是尽力做出了官方中文，只是这翻译行佛由某些三流汉化组负责，错、漏、乱翻随处皆是，就连说明书和游戏内的译名都不统一，希望下次能在翻译质量上好好把关。

稀饭
冲着老版劳拉的造（ru）型（liang）入坑这个系列，但彼时太年轻，对游戏本身的环境解谜不太玩得下去。反倒是多年后系列重启，被新版劳拉的生存者造型风格强烈吸引，终于重新回坑，并沉迷至今。个人偏向潜行战斗，对之前作品的潜行体验不太满意，而原本对系列新作强化过的潜行战斗充满期待，但事实证明我是想太多了……

北山杉
从最早的《NBA Live》到如今的《NBA 2K》一路玩过来，篮球游戏在这十几年间的变化不可谓不大。很多人都抱怨后者现在年年挤牙膏，但事实上这个系列的画面和动作系统在体育游戏中都已经十分拔尖，在下一个世代到来之前，每年也只能在一些细节方面做做调整。但无论如何，它还是目前最好玩的篮球游戏。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

文 北山杉 美编 Juxi



NBA 2K19

相比去年《NBA 2K18》首次对辉煌生涯模式进行大刀阔斧地改动，今年的《NBA 2K19》将改革的重点更多地放在了赛场的细节和手感，回归了比赛本身。去年推出后反响不错的国行 PS4 版今年也将继续推出，并且首次加入了中文解说，这对于国内不少老球迷来说是一个重磅惊喜。虽然许多玩家已经习惯了“《NBA 2K》系列”缝缝补补又一年的“优良传统”，但我们仍要客观地说一句：它仍然是迄今为止最好的篮球游戏。

NS PS4 XOne

NBA 2K19		2K Sports	
NBA 2K19		体育	中文版
2018 年 9 月 11 日	本地 1 ~ 2 人，多人在线	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：468 港币，NS：59.99 美元			

※Steam 版同步发售

对应版本：1.0.0.5　　白金 / 全成就时间：200 小时以上

Copyright ©2018 Take-Two Interactive Software，All rights reserved.

基础操作

●进攻操作

按键（NS/PS4/XOne）	说明
左摇杆	移动
右摇杆	技术动作
方向键↑	显示球员数据
方向键←	选择进攻策略
方向键→	选择进攻重点
方向键↓	更换替补
Y/ □ /X	投篮
X/ △ /Y	过顶传球 / 篮板
A/ ○ /B	击地传球 / 挡拆
B/×/A	传球
R/R1/RB	定位传球 / 查看主宰技能条
L/L1/LB	呼叫挡拆 / 选择球员战术
ZL/L2/LT	背身进攻
ZR/R2/RT	加速
按下右摇杆 /R3/RS	激活主宰技能
+/ 触控板 /MENU	热区显示
-/OPTIONS/VIEW	呼叫暂停

●防守操作

按键（NS/PS4/XOne）	说明
左摇杆	移动
右摇杆	举手 / 施压 / 对抗
方向键↑	显示球员数据
方向键←	选择防守策略
方向键→	选择防守重点
方向键↓	更换替补
Y/ □ /X	抢断
X/ △ /Y	盖帽 / 篮板
A/ ○ /B	制造撞人犯规 / 假摔（连按两下）
B/×/A	切换防守球员
R/R1/RB	切换控制球员 / 查看主宰技能条
L/L1/LB	包夹防守
ZL/L2/LT	锁定防守
ZR/R2/RT	加速
按下右摇杆 /R3/RS	激活主宰技能
+/ 触控板 /MENU	故意犯规
-/OPTIONS/VIEW	呼叫暂停

注：下文以XOne的按键为准。

进阶实用操作



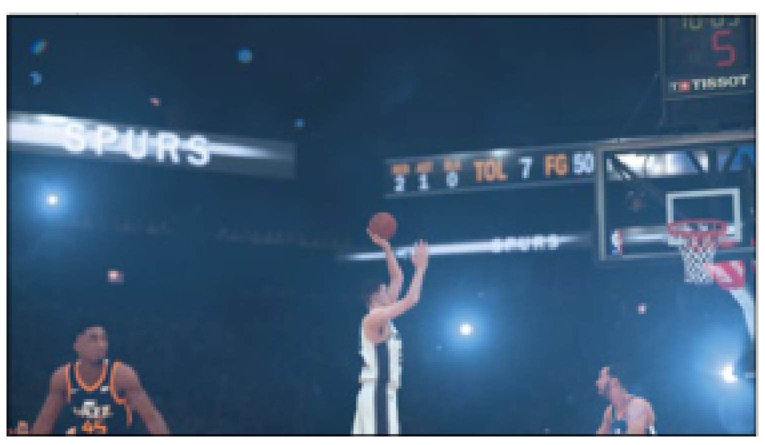
操作类型	按键	说明
投篮	打板投篮	向上推住右摇杆，然后松开
投篮	跑投 / 抛投	切入时向下推住右摇杆
上篮	反手上篮	从底线突破时往突破的方向推住右摇杆
上篮	欧洲步上篮	突破时朝非运球手方向推住右摇杆
传球	花式传球	双击 B 键
传球	空中接力	双击 Y 键
传球	领人传球	按住 Y 键，等待队友切入篮下后再松开
防守	举手防守	向上推注右摇杆
防守	伸手	向左或向右推住右摇杆来防守传球路线
防守	假摔	双击 B 键
防守	驱逐	处在控球者附近时，轻点 B 键
防守	背身撤凳子	朝背身持球者的反方向推动左摇杆，然后迅速松开
背身进攻	沉底步	按住 LT 背身，朝篮筐左 / 右推住左摇杆的同时轻点 X 键
背身进攻	背转身突破	按住 LT 背身，然后转动右摇杆
背身进攻	背身上篮	按住 LT 背身，朝着篮筐推动左摇杆，同时向左上 / 右上方推住右摇杆
背身进攻	背身勾手	按住 LT 背身，在不移动左摇杆的情况下向左上 / 右上方推住右摇杆
背身进攻	背身后仰跳投	按住 LT 背身，向左或向右推住右摇杆

注：更多操作可在2KU中查看。

小贴士 不少玩家都曾纠结过投篮时用右摇杆还是按键更好，考虑到使用右摇杆做出各种投篮方式比按键更为容易，笔者建议玩家在内线进攻时最好使用右摇杆来投篮或者上篮，这样能简化操作，不必每次投篮或者上篮时都搞得手忙脚乱；相比之下外线投篮相对固定，用按键投篮则更为简便。

进阶技术指南

内线技术



整个“《NBA 2K》系列”一直以来对内线球员的动作修改变化都不算太大，《2K19》也不例外。对于一名喜欢玩内线球员的玩家来说，依然可以凭借前作的经验和技术制霸篮下。当然本作也并非毫无变化，相较于去年的《2K18》，本作对内线球员动作和技术的改进主要体现在 3 个方面：节奏、篮下动作以及背身技术。

现状分析

●节奏变慢，内线对投篮空间的依赖大大增加

在节奏方面玩家能感受到的最明显的变化，莫过于本作的内线球员在做动作时的节奏较前作慢了不少。这里的“慢”并不是指球员的移动速度，而是做动作时的节奏变化。经常使用背身后仰跳投的玩家可能会有明显感受，在前作中使用背身后仰跳投时，无论是转身还是投篮的过程都衔接得十分迅速，往往在很短的时间内就能将球投出去；而在本作中再使用相同操作时，球员背转身的速率明显慢了许多，如此一来被对手封盖或者干扰的风险便大大增加了。此外，同样的情况也出现在了勾手等在之前比较实用和效率的内线动作上。

TIPS 本作对投篮条的触发时间进行了改动，现在玩家使用撤步跳投时，投篮条会在动作开始之后提前进行累积，从而提升了整个动作的流畅度。

●节奏变慢，内线对投篮空间的依赖大大增加

从前几作开始，2K Sports 一直在对内线球员的篮下动作进行优化，本作的篮下动作虽然没有达到《2K16》那般自由，但在实战中使用还是非常容易，既没有太过复杂的按键设置，触发条件也颇为直观。最明显的例子就是沉底步，玩家只需在靠近篮筐的地方按住 LT 键进入持球背身状态，随后在推动左摇杆的同时轻点 X 键即可发动此动作，学习难度很低。如果玩家进一步熟练掌握了右摇杆，那么勾手、背身上篮等技术动作也能很容易地在实战中使用出来。此外，由于本作整体节奏的变慢，上述技术动作的动画播放也变得更加完整，换言之便是观赏效果更强。但随之而来的问题便是在受到干扰的情况下，即便玩家完整地做出某个篮下技术动作，命中率仍然堪忧。



▲篮下沉底步的触发频率很高。

●面框威胁进一步降低，背身依然最有效率

在《2K18》中习惯使用矮个中锋生突内线的玩家要注意了，本作对突破的限制（详见后文外线技术部分）让内线球员的突破的能力回到了他们应有的水平，尤其是在离篮筐还有一定距离的情况下，选择用面框来解决战斗不是一个很好的决定（当然字母哥除外）。在面框进攻几乎被封死的情况下，相对稳定的背身进攻更加适合作为内线球员在内线得分的主要手段。虽然由于节奏变慢，背身后仰跳投等动作的效率受到了不小的影响，但仍然有诸如背转身突破、背身上篮等效率较高的选择。

内线进攻技巧要点

●抓住防守球员露出的空挡

由于节奏变慢，玩家在做一些动作时会给防守球员留下充分的时间来干扰投篮动作，既然在时间上无法占到先机，那么便只能在空间上下功夫。当玩家背身持球单打时，朝篮筐所在的方向推动左摇杆，便能在背身状态下往篮筐推进一段距离；推进距离的长短与持球球员和防守球员的体型对比有关，在持球球员体型不占优势的情况下，玩家还可以通过按住 RT 键使出强力背身单打来达到推进的目的。当防守球员被玩家推动的那一瞬间，持球球员与其之间便会形成一个空间，在此时投篮或者上篮的话便有很大概率免于防守球员的干扰，因此在使用内线球员时要注意抓住对方露出空挡的时机，对篮筐发动攻击。



▲按住R2键使用强力背身单打可以使防守球员露出更大的空挡。

●造犯规

造犯规算是一直以来内线球员的常用进攻手段之一，尤其是在己方内线球员与对位球员相比明显处于下风的情况下，通过造犯规能够有效压缩对方的出场时间，并且保持自己的得分效率。主动造犯规的要点主要在于通过假动作以及脚步来骗防守球员起跳封盖，当对位球员处于空中时，再做投篮或者上篮动作便有很大概率搏到犯规（或是直接得分），当然做动作的时机要拿捏好，尽量在对方处于最高点时再行动，不要拖太晚，否则有可能直接被下落中的防守球员封盖。鉴于本作篮下动作的触发难度较低，在沉底步后接投篮假动作是一个比较简单的造犯规办法。



▲拥有“梦幻脚步”徽章的球员在造犯规时会更加得心应手。

●多用背转身突破

在前作中得分效率极高的背转身突破在本作依然威力不减，并且在节奏变慢、背身后仰跳投等动作效率被砍的如今，重要性更是上升了一个台阶。根据双方球员体力和能力值的不同，背转身突破有着成功率的限制，但总的来说除非遇到特别擅长防守的球员，例如勇士队的格林以及爵士队的戈贝尔，玩家在一场比赛中总能利用这招得到不少分数。而且在离篮筐较近的情况下，即便在对手的防守下无法做到完美背转身突破，但只要将对手挤到身体的一侧，也可以利用左摇杆（朝篮筐方向推动）+X 键强行上篮取分，并且此时触发对手防守犯规的几率也会大大提升。

外线技术

作为整个系列突破最简单的一作，在《2K18》中面对大部分球员玩家只需无脑按住 RT 键加速，就能轻松进入篮下上篮得分。这在一方面简化了玩家的得分难度，但另一方面也破坏了游戏的平衡性，使不少技战术和动作的使用受到了不小影响。正因为如此，“BUG 突破”在《2K19》中得到了完全修正，回到了《2K17》的水准。不过这次的改动显然有些过犹不及，在修正后，游戏的突破难度甚至比以“突破难”著称的《2K17》还要难一些。受此影响，外线球员的打法与以往便有了很大的不同。

现状分析

●突破受限，战术需求增加

由于突破被大砍，在本作中外线球员想要简单地通过速度来突破是行不通的，即使利用右摇杆做各种技巧动作来进行突破的成功率也不高，比起消耗时间以及冒着被抢断的风险做各种无谓技巧动作，挡拆和战术的应用所得到的效果则要好得多。



▲突破撞墙的情况明显。

●空位投篮命中率显著提升

还记得刚接触《2K18》时的“反人类”投篮设计吗？不少玩家即使在得到空位的情况下也经常投不进球，这个困扰了不少玩家整整一年的问题终于在本作中得到了解决。本作的空位投篮不论是否是三分，基本上都能保持在 80% 以上的命中率，因此创造投篮空间是本作中作为一名外线球员的重中之重。



外线进攻技巧要点

●增加挡拆的频率

在如今的 NBA 中，挡拆战术的使用已经相当普遍，它不仅可以为持球球员创造出投篮或者突破的空间，摆脱对手的锁防，还能通过具体挡拆形式的不同衍生出许多战术。在本作中，由于 1V1 突破的受限，挡拆战术便是用来突破对手严密防守的一个重要手段。操控持球球员时，只需持续按住 LB 键便能呼叫附近的队友前来挡拆，而在呼叫挡拆的同时，玩家还可以通过其他按键来调整挡与拆的具体形式，例如按下 RB 键便能决定挡拆球员在完成挡拆后是外弹还是内切，按下 LS 键则可以选择挡拆的具体方向。视挡拆球员的类型不同，外弹挡拆的可为擅长投篮的球员创造投篮空间，而内切挡拆则能够给运动能力较好的球员攻击篮筐的良机。除此之外，持球球员也能在挡拆球员的帮助下，更加顺利地完成突破和投篮。

●增加传切配合

传切战术是现代篮球最为流行的战术之一，通过场上球员大量的无球掩护和跑位来撕扯对手的防守，从而得到更多得分机会，此战术运用最为典型的代表便是卫冕冠军勇士队。《2K19》中传切战术的运用频率和效果相比系列之前的作品有了大幅提升，超级明星和名人堂级别的 AI 对手尤其善于使用此类战术，玩家在比赛中多注意使用此战术也会产生不错的效果。传切战术的形式多种多样，最基础的方式是按住 Y 键或者 A 键然后利用左摇杆控制队友或自己切入跑位，松开按键后即可传给跑出空位的队友；更为复杂的传切战术则需要利用到系统自带的战术系统，在“教练设置”中将进攻战术设为自动，然后根据球场上出现的线路图跑位即可。



▶通过呼叫战术来跑出空位是一个比较轻松的得分方式。

防守

由于本作 AI 对传切战术的运用频率大幅增加，以及系列惯例的“修改能力值来提升游戏难度”做法，因此在面对超级明星及以上级别的 AI 对手时，玩家就不能像以往那样简单地靠着进攻来赢得比赛，在防守端也要进行一些针对性的布置才能使比赛的过程更加轻松。

本作的防守系统和前作相比没有太大的差别，玩家不仅可以在比赛的过程中随时调整对位球员，还能对对方球员进行针对性防守设置。鉴于本作 AI 利用掩护和无球跑动的频率大幅增加，玩家可选择菜单栏中的“比赛计划”选项卡，进入在“防守设置”一栏，对防守球员的盯防、跑位、绕掩护、包夹等防守动作的具体细节进行设置。例如面对一支“三分大队”时，便可将“无球施压”和“持球施压”这一项设置为“紧逼”或“死盯”，如此便能让队员在防守对方的无球球员时紧贴着对方，不给其丝毫的投篮空间；而面对喜欢打挡拆的“空切大队”时，则可以在“持球掩护”一项中将防守者绕掩护的方式调整为“绕后”。防守设置不但能够针对单个球员，还能将其设置为对对手全队生效，是个提升己方球员防守 AI 的一个十分有效的措施。而除此之外，玩家还可以在比赛暂停过程的设置面板中对己方队伍的防守的风格和强度进行快速设置。



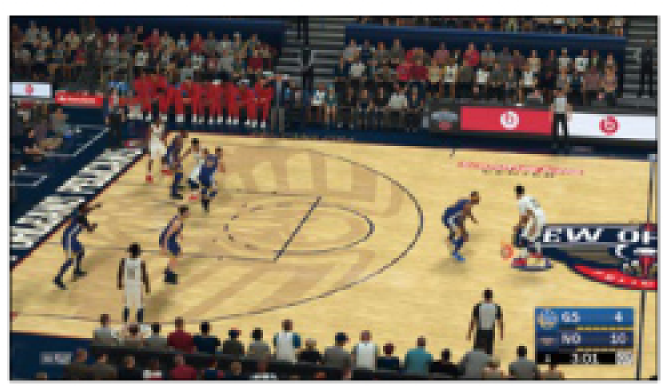
◀防守设置。

除了防守设置外，这里还要特别提一下抢断功能。前作对抢断触发侵人犯规的判定十分严格，导致这个功能几乎处于半残状态，好在本作对抢断的判定进行了重新设计，使其变得更加符合现实，玩家在比赛中也终于能够利用抢断来主动提升队伍的防守效果。具体来说，在本作中玩家决定是否进行抢断，需要对持球球员的行动和球所在的方位进行综合考量，如果持球球员受到紧逼，无法随意更换持球手时，便可趁机前往持球手所在的一侧进行抢断，成功率较高；而当持球球员发动突破时，如果持球手所在的身体一侧正好离玩家所控制的球员不远，那么此时对其发动抢断的成功率最高。总的来说，在本作中玩家只要冲着球所在方向进行抢断，即便抢断没有成功，也有很大概率不会被判定为防守犯规。

主宰技能

主宰技能是本作的一个全新比赛元素，当一名球员在比赛中连续打出精彩表现时即可积累主宰技能值，当主宰技能值积累到阈值后便能为该球员提供主要能力专属的特殊增强，此时球员的体力条旁边便会出现一个燃烧着火焰的圆形标志。在比赛中按下 LB 键可以观看每位球员主宰技能值的累积状况，如果玩家将主宰技能值填充至最大，还可以激活全队的主宰技能值，这时你的队伍将会变得无比强大。

根据球员的主能力的不同，主宰技能有 8 种，分别是篮筐冲击者 / 运动终结者、运球投篮高手、神射手 / 空间型内线、组织者、组织前锋、锁定防守者、护框精英、内线得分手、篮板好手。就笔者的体验来看，内线得分手、锁定防守者和运球投篮高手效果最佳，尤其是内线得分手，能够让内线球员使用“肘击”，撞开周围的防守者后上空篮得分，得分效率十分 BUG。



TIPS 自行车商店要综评85到达以上才能开放。

辉煌生涯模式

综述

辉煌生涯模式历来都是“《NBA 2K》系列”的最受欢迎的模式之一，玩家将操控一名自创球员从头开始，一步一步逆袭成长为NBA巨星。本作的辉煌生涯模式和前作相比变化不大，特别是在玩法流程上几乎大同小异：自创球员的能力值一开始很低，玩家需要通过在比赛中打出亮眼的表现来赚取VC，然后使用VC来不断提升自己的能力值。除了能力值外，徽章系统也是提升玩家赛场表现的重要因素，不同位置的球员所能够学习的徽章各不相同，玩家可在球队的训练馆进行训练，以及球场上做出特定的动作来提升取得或者提升徽章的品质。本作刷徽章的方法与前作大致相同，玩家可在UCG427期中查阅相关攻略，本文就不再重复介绍了。



▲本作的主角AI将从CBA开始他的传奇征程。

由于一开始能力值较低的关系，在进入NBA以后，玩家的自创球员大多会经历一段板凳→第六人→先发的替补时光，只有不断拿出亮眼的表现，才能顺利进入球队先发的位置。当然，对于那些急于获得出场时间的玩家来说，通过课金来缩短这一漫长的成长过程也是一个不错的选择（2K：计划通）。

重新布局的街区

《2K18》新加入的街区系统给自创球员提供了一个在NBA赛场之外和其他线上玩家一起互动、交流、比赛的场地，在当时推出后也获得了不错的反响。在本作中，街区仍然被继承了下来，并且去除了前作街区中的岔路，对各类设施的位置进行了一次重新布局，修改后的街区看起来更有一种篮球公园的感觉。由于本作和前作一样，缺乏一张地图来展示街区各个设施的位置和作用，故笔者在下表中将以球队训练馆为起点，根据顺时针方向将各类设施的名称和作用列出，供各位读者参考。



●辉煌生涯模式街区设施一览表

序号	名称	作用
0（起点）	球队训练馆	学习和提升徽章经验值
1	VC体育管理公司	收取代言费用
2	自创球场大厦	游玩自创球场
3	NBA Store	购买NBA球队主题的服装
4	道格的理发店	修改发型
5	转轮单车店	购买载具（需达到综评85以上）
6	“空中接力”纹身店	购买纹身
7	主街潮流服装店	购买潮流服饰
8	梦幻球队大楼	制作个人专属梦幻球队卡片、游玩梦幻球队的线上模式
9	Foot Locker	购买球鞋
10	职业业余混合赛球队球馆	游玩职业业余混合赛
11	增强亭	短暂提升比赛能力
12	铁笼球场	打街球
13	竞赛球场	游玩竞赛球场的电玩、室内球场等设施
14	Jordan篮球中心	和其他玩家组队进行5V5比赛
15	佳得乐训练中心	补充佳得乐能量条

辉煌生涯主宰技能

辉煌生涯模式的主宰技能与一般模式下有所区别，当玩家在比赛时的一定时间内连续打出精彩的进球、防守、助攻即可填充主宰技能条，而主宰技能条到达一定的程度便可通过按下RS键发动主宰技能，为玩家的自创球员带来强大的属性增幅。除此之外，如果队伍的化学反应到达50%以上时，还能解锁球队主宰技能，提升整支队伍的实力。值得注意的是，在填充主宰技能条的期间，如果玩家发生严重的失误或是糟糕的的出手都会重置整个技能条，因此在技能条填充期间要注意尽量不要发生失误。



▲发动主宰技能可以一口气逆转比赛的形势。

躲避球比赛

躲避球比赛是本作街区中新加入的一个娱乐模式，只在特定的时间前往纹身店报名才能加入（具体开放时间见登陆时弹出的信息窗口）。游戏规则很简单，每人发一个躲避球，只要被球砸中便淘汰出局，留到最后的那个人获胜。由于有一个奖杯／成就要求玩家赢得一轮躲避球比赛，因此建议想要解锁此奖杯／成就的玩家提前通过Jordan篮球中心门口附近的换乘站换到玩家人数较少的街区，比赛开始后尽量往边缘地带跑，不要主动和别人发生冲突，等场地内其他人的数量减少到一定程度后再主动出击。在出击时，可以瞄准那些正处于对峙状态的玩家，从背后出其不意发动攻击，如此便能提升不少取胜几率。

TIPS 本作中，AI队伍的王牌球员将会得到更加核心的战术地位，对付起来也将更为棘手。

从零开始的巨星成长之路

捏人

本作捏人的界面与前作相比有了些许变化，虽然实则大同小异，但玩家可以更直观地看到体型的变化对球员能力的影响。在具体捏人方面，虽说天赋是篮球运动不可欠缺的重要部分，但笔者不太建议玩家在捏人上花费太多时间，只要捏到正确的能力（职业），例如内线球员最好就是主能力为背身进攻，次要能力为专注防守，数值不要太过于极端，发展到后期基本都不会差到哪里去。不过有一点可以注意一下：如果想玩锋线球员的话，尽量多加点臂展，虽然会影响投篮稳定性，但在防守端带来的收益绝对令人满意，尤其是对于本作经过全面更新的抢断系统，一双长臂在面对名人堂级别对手时往往会发挥出人意料的效果。

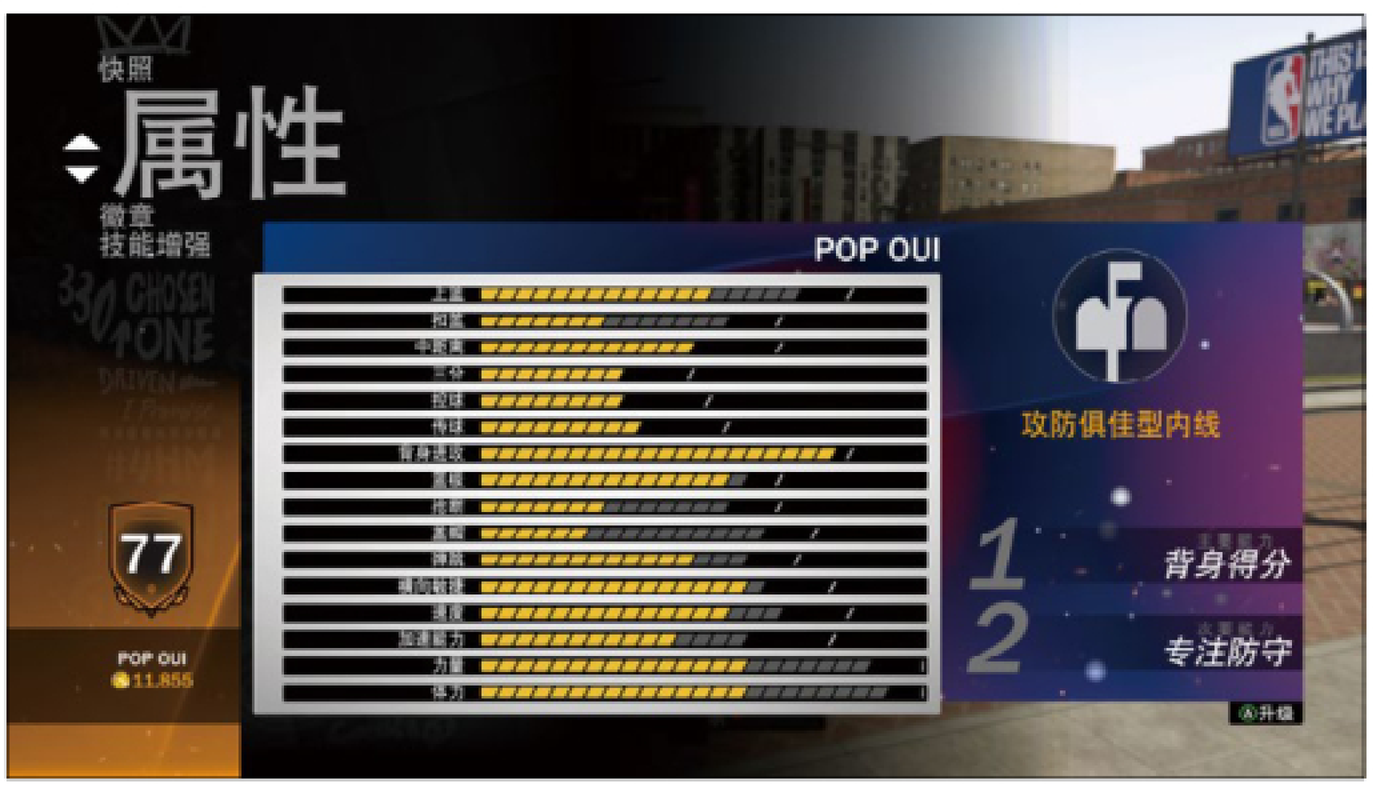


▶本作的捏人系统更加直观地显示了体型对球员能力的影响，绿色是正面影响，红色则是负面影响。

成长

如果玩家预购了本作的20周年特别纪念版，便能依靠其赠送的100000点VC将综评直接提升至76左右，这样一开始的比赛便好打得多。而对于广大白手起家的玩家来说，为了尽快摆脱"一穷二白"的局面，在加点方面就得多注意一下，一开始尽量以能够获得正常比赛体验为目标。具体来说，优先升级体力、速度、敏捷这三项属性，如果你玩的是一名内线球员，那么还可以适当地加点弹跳；如果是外线球员则要注意升级加速能力。总之，一开始尽量不要将宝贵的VC加到进攻相关的属性上（土豪除外），没有强大的身体素质支撑，再优秀的进攻技巧也没法发挥出威力。此外还有一点值得注意，前期尽量不要花费VC升级篮板属性，在游戏中只要多注意篮下站位和卡位，篮板就不会少的，建议将这个属性放到最后再升级。

除了用VC升级球员属性值外，徽章的升级也是辉煌生涯模式必不可少的一环。和前作一样，大部分徽章都能通过针对性训练和在比赛中做出特定动作来获得升级用经验值，由于本作依然有将所有徽章升到最高级的奖杯/成就，因此建议玩家多手打比赛，少用模拟，另外也别忘了多去球队训练馆和佳得乐训练中心刷对应的徽章。



比赛

在实际比赛方面，要想尽可能高的评价，玩家必须要在赛场上的攻防两端保持活跃，喜欢跑战术的玩家可能会有点吃亏，因为在没有成为所在队伍的绝对核心之前，战术的终结点一般都落不到你头上，有时辛辛苦苦跑个战术甚至连助攻都混不到，还有被抢断的风险。因此建议玩家在前期还是尽量用大包大揽式的打法，以获得更多出场时间。一个比较常见的刷数据方法是上场后尽量从队友手中要球自己来攻，拿到一定分数后对手便会对你采取包夹战术，这时再专注刷助攻就很轻松了，当然，这种打法需要一定得分能力的支持。在前期进攻手段还没有丰富时，笔者更建议玩家从防守做起，抢断、篮板、盖帽这些数据只要认真打，一场比赛总能混到7、8个，尤其是在本作电脑全面加强传切战术的使用的状况下，更是带来了不少抢断的机会。例如在电脑无球跑动或切入篮下时，有意识地进行绕前防守，阻截电脑的传球路线，由于电脑的战术跑位相对死板，因此绕前抢断的成功率不低。此外，在防守时还需要注意的一点是补防的时机一定要拿捏准确，否则很容易漏人并造成评价大幅降低，笔者个人觉得常规赛之类的比赛没必要给漏防的队友擦屁股，因为即使不补防也不会对自创球员的评价造成什么影响，而一旦因补防而漏人导致失分，背锅的可就是玩家自己了。



在进攻方面，对内线玩家来说背身单打是一个比较稳定的得分方式，而且只要在禁区边缘45°要好了位，队友一般都会将球传过来。徽章方面优先升级"背篮转身技师"、"沉底步大师"以及"特技演员"能够有效提升内线进攻性效率。而对外线玩家来说，呼叫内线队友进行挡拆配合是常见的进攻发起方式，但前期由于能力值不够可能会过得比较痛苦，建议借助队友挡拆后尽量抓住空位跳投取分，而不是杀入篮下或者撤到三分线外强投。徽章方面优先升级"高难度投篮王"、"中距离神射手"以及"挡拆投篮手"等投篮相关的徽章。



TIPS 打超级明星以上级别的AI队伍时，老老实实跑战术或许是取胜的最佳选择。

梦幻球队

作为历年来“《NBA 2K》”系列的重点课金项目，今年的梦幻球队模式相比往年又有了一些新的变化（割韭菜）。首先是球员卡片的等级在粉钻之上又新增了一个名为“银河欧泊”级别，再次增强了玩家的课金动力；其次线上多人的游戏模式从原本的超霸赛、卡包和季后赛模式，变为了如今的无限梦幻球队和在线三威胁比赛。作为本作 MT 线上主打模式，无限模式取消了工资帽的限制，允许玩家使用手下最强的 5 名球员上场比赛，这显然为课金玩家提供了一个更方便地展示自己实力的舞台。最后，收藏家等级的重磅回归也给各位拥有仓鼠症的玩家提供了更多抽卡动力。

当然，2K 在为课金玩家服务之余，也为普通甚至零课玩家精心设计了不少有趣且实用的可玩元素，例如单人模式丰富的游戏模式和内容、新增每日试炼、双人组球员设定（同一队伍的两名球员同时在场的话能够提升能力值）等等。尽管最终仍然免不了会设置不少所谓的“课金门槛”，但如今《2K19》的梦幻模式足以让一名普通玩家也能在相当长的一段时间里乐在其中（只要不作死去打无限模式）。下面笔者便为各位玩家讲解本次梦幻模式的一些比较重要且有趣的模式和设计。

完善的代币奖励体系

除了惯例的 VC 以及 MT 币以外，本作的梦幻球队模式还新增了一种名为代币的可交换物品。和前作的挑战代币有些相似，本作的代币可在梦幻球队首页的“奖励”栏中兑换专属卡片，随着兑换次数的增加，玩家可兑换的球员卡片等级也随之上升，直至最高级的银河欧泊。除此之外，玩家还可在代币市场中兑换卡包，但目前可兑换的卡包种类和数量都会受到限制。代币的获取途径多种多样，玩家既可以完成首页提供的目标，获得相应的代币奖励，也可以在称霸赛、三威胁、无限赛、挑战赛等单人和多人的游戏模式中获取代币奖励，由于代币无法通过课金来直接获得，因此只要你够“肝”，通过获取代币的方式也能得到不少优质的球员卡片。当然，代币的总数相对 MT 币和 VC 还是要少很多，并且不少获取途径都是一次性买卖，玩到后面仍然需要去线上游戏中和土豪们战斗才有可能获得更多的代币。

三威胁模式

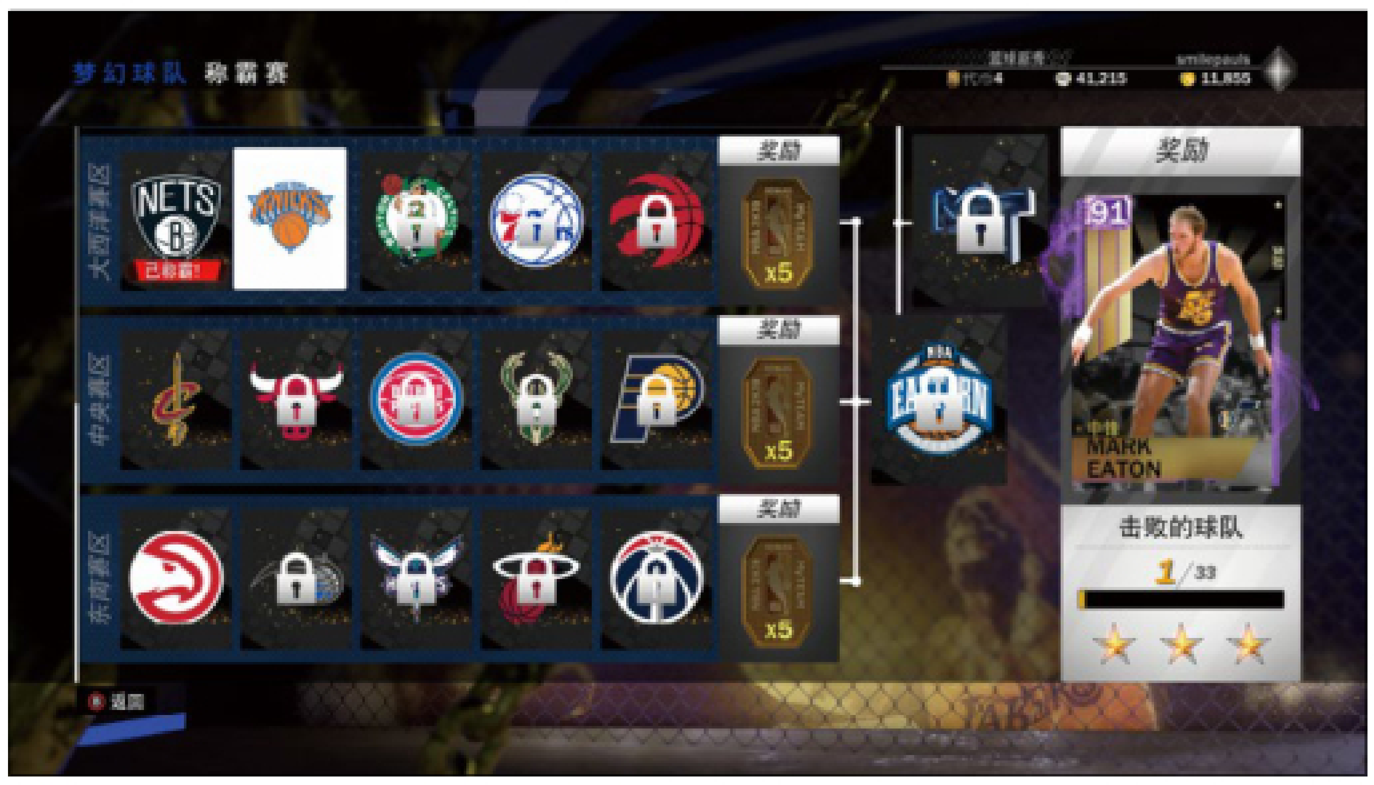
三威胁模式其实就是打 3V3 比赛，比赛规则也很简单，不限制时间，率先得到 21 分的队伍获胜。由于是打全场的缘故，因此 2 分球仍然算 2 分，3 分球也算 3 分。与线上的三威胁模式相比，单人三威胁的内容要丰富得多，也更加有趣。玩家在选择出战的三名球员后，便会来到一个落球游戏界面，通过落球最终落下的地方（通常有队伍标志）来决定比赛的对手。在每轮三威胁游戏中，玩家都需要面对一个 NBA 分区的 6 名对手，通过落球游戏来决定他们的对阵顺序，总共需要完成 6 个 NBA 分区。在三威胁模式的每场比赛结束后，都会根据玩家队伍在球场上的表现结算 MT 币奖励，而每完成一个 NBA 分区的挑战（即连续战胜 6 支队伍），还会额外获得代币奖励。在完成全部 6 个 NBA 分区挑战后，玩家便会和一些 NBA 历史有名的 3 人组进行比赛，游戏难度也会随之飙升，但相对的，获得的奖励也更为稀有。



■有趣的落球小游戏。

全新升级称霸赛模式

称霸赛模式分为 NBA 称霸赛、梦幻称霸赛以及名宿称霸赛三种，其中 NBA 称霸赛一改前作玩家无法自主选择与对手对战的顺序，容易导致卡关的缺点，根据赛区将 NBA 队伍分为 6 组，虽然每一组（即每一个赛区）的 5 支队伍仍然得按照固定顺序进行挑战，但玩家现在可以自由选择想要挑战的赛区。例如玩家在太平洋赛区挑战到实力强大的勇士队时，可以直接跳过这支队伍，先去另一个赛区挑战其他队伍，等待队伍实力强大（抽卡课金）后，再回过头去挑战勇士队，这样获得 3 星的概率便要高不少。制霸了 NBA 称霸赛以后，玩家还可在梦幻称霸赛中对战一些联盟历年来的强力队伍组合，这些队伍往往带有一些鲜明的主题，例如一些队伍可能全由 FMVP 球员组成，另一些队伍则全是选秀状元，但有一点是相同的，他们比起 NBA 称霸赛中的现役队伍来说平均实力要强不少。而如果你连梦幻称霸赛都能制霸，那么不妨试试名宿称霸赛吧，在这里玩家需要面对由 NBA 历史上最强大的球员组成的队伍，每个位置几乎都是顶尖球员，没有一套粉钻甚至银河欧泊级别的阵容，要想打赢他们并不是一件易事，更别提还要取得三星奖励了。（老老实实课金吧！）



更加丰富的挑战模式

本作的挑战模式被分为了单独线上和单人模式，不再像前作那样合并在一起。单人模式拥有每周挑战、时刻挑战和日程挑战这些比较传统的挑战模式，其中时刻挑战被分出了每周挑战成为了一个单独的挑战项目，而与此相对的，本作的每周挑战允许玩家在任意时间点挑战之前每周挑战的所有内容，这相当于解除了玩家游玩这些挑战内容的时间限制。不同于单人挑战，线上挑战模式聚焦于一些较为特殊的定制化场景，挑战内容千奇百怪，难度和奖励也更为丰厚。值得注意的是，每过一周，在线挑战的内容都会被重置，因此碰到适合自己的在线挑战时一定要抓紧时间完成。

TIPS 在玩梦幻球队模式时，切莫将账面实力最强的5名球员全部堆积在首发阵容中，否则你的替补得分将会输得很惨。

传奇经理模式

去年《NBA 2K18》的传奇经理模式因捆绑既定剧情、老板过度干预球队事务而受到了不少玩家的吐槽，而到了本作的传奇经理模式，前作中的问题终于得到了修正，现在玩家可以在游戏一开始便选择是否要体验预设的剧情了。本作的传奇经理模式分为“传奇经理：传说再续”以及“经典传奇经理”两种模式，前者将接续去年经理模式的剧情（没错，就是那个极其糟糕的剧情），继续为玩家带来前作未完的故事，后者则摒弃了剧情部分，由玩家全权掌控球队的方方面面，带给玩家一个原汁原味的经理模式。



除了剧情有变化外，本作的经理模式相比前作还更改了不少小细节，这些细节的更改在某种程度上增强了球队的“养成感”，同时也方便玩家获取球队更多的信息。第一个比较重要的变更是在训练模块下新增了“球员导师”系统，玩家可在这个系统里为球队的年轻球员指定一位老将作为“导师”，玩家可在导师所拥有的徽章中选取 3 枚供年轻球员学习，影响他们的能力和徽章解锁等方面的成长内容。这个系统为队伍年轻球员提供了一个较为不错的徽章学习渠道，玩家也能借此来更好地打造一支属于自己风格的队伍。



◀球员导师系统。

相比前作，本作的球员资料档案更为详细，特别是在球员的身体状态方面。玩家可以随时在球员选项卡中查看该名球员身体状态、损耗、近几场比赛的表现等相关信息，这些信息十分详尽且直观，例如在身体状态中玩家可以通过一张图来观看球员身体的一些关键部位的受损状况，以此作为依据来合理安排出场时间或者轮休。在伤病管理方面，玩家可以借助“伤病史”系统查看到一名球员曾经所受过的所有伤病，这不管是对玩家的交易评估还是球员身体管理方案的制定都会贡献不小的助力。



在阵容方面，本次传奇经理模式和前作一样，会为玩家自行预设数套常用的临场阵容，不同的阵容拥有不同的风格，这些风格包括了身高、速度、防守、三分罚球、替补，基本满足比赛的各种战术需要。玩家可在比赛暂停中使用这些预设的阵容，从而节省逐个换人所需花费的时间。值得一提的是，玩家可随时对这些预设临场阵容进行更改，完全符合定制化球队的需求。

成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	取得条件
应有尽有	白金	解锁此奖杯外的所有奖杯
绿光	15/ 铜	在单场比赛中完成 5 次绿色出手
主宰球场	15/ 铜	激活自创球员的主宰条
进行调整	15/ 铜	在比赛中执行一次临场执教的防守调整
无法改变	30/ 银	于在线比赛的“球员控制”模式中赢得一场比赛
臻至完美	40/ 金	于在线比赛的史上最强级别中赢得 10 场比赛
历史遗迹	15/ 铜	用历史球员赢得一场“球员控制”比赛
天天有球打	15/ 铜	在辉煌生涯模式中成为 NBA 先发
全明星制霸	15/ 铜	在辉煌生涯模式中入选 NBA 全明星队
最佳新秀	30/ 银	在辉煌生涯中当选最佳新秀
加强练习	15/ 铜	在辉煌生涯中完成一次全队练习
荣耀徽章	15/ 铜	在辉煌生涯中获得一枚徽章
极限荣耀徽章	30/ 银	在辉煌生涯中将一枚徽章升到黄金
到达顶峰	30/ 银	在辉煌生涯中将你所有的徽章升至满级
喋喋不休	15/ 铜	在辉煌生涯的街区的铁笼球场里进行一场比赛
你是知道的	15/ 铜	在辉煌生涯的街区里正确回答一道冷知识
唧唧吱吱	15/ 铜	在辉煌生涯纹身商店中获取一个纹身
两角五分	15/ 铜	在辉煌生涯的理发店中理一次发
想骑就骑	15/ 铜	在辉煌生涯的街区里骑车
你完事了?	15/ 铜	在辉煌生涯中使用佳得乐体育中心里的每一项训练设施
发现斯伯丁	15/ 铜	在辉煌生涯球队训练馆中发现斯伯丁智能设备
需要增强	15/ 铜	在辉煌生涯中的书报亭购买一份技能增强
更加努力	30/ 银	在辉煌生涯中将你的综合评价升至 90
这是我的地盘	15/ 铜	在辉煌生涯中的自创球场上赢得一场淘汰比赛
躲避球	30/ 银	在辉煌生涯中赢得一轮躲避球
解放混沌	15/ 铜	在辉煌生涯中连续两场爆发
更多一点	15/ 铜	在辉煌生涯中完成一个每日加成

名称	点数 / 杯种	取得条件
全面启动	15/ 铜	在辉煌生涯的自创球场中和好友玩一场《NBA 2K19》电玩
马拉松先生	15/ 铜	在辉煌生涯中的街上跑 42.2 公里
我们人民	15/ 铜	加入或拥有一个团队
众志成城	15/ 铜	加入或创建一支 2K 职业业余混合赛球队
开始热身	15/ 铜	在 Jordan 篮球中心完成一场比赛
崛起	15/ 铜	作为一支职业等级或更高等级的 2K 职业业余混合赛球队的成员获胜
你需要钱时	15/ 铜	在传奇经理模式中与街头球员一起打街球
德克斯，我们有麻烦了	15/ 铜	在传奇经理模式中，媒体得到了泄露的消息
我没有恶意，乔治	15/ 铜	在传奇经理中发布球探报告前，替换已被泄漏的消息。
严寒	15/ 铜	在传奇经理模式的夏季联赛中打败安德鲁
全新的开始	30/ 银	在传奇经理模式中完成剧情，解锁最好的结局并成为德克斯的合伙人
联盟兴奋	15/ 铜	创建或加入在线终极联盟
我们需要徽章	15/ 铜	在终极联盟中使用导师 / 学员系统帮助球员获得一枚徽章
按计划来	15/ 铜	在终极联盟中，在阵容菜单进行换人
停止!	15/ 铜	在梦幻球队中的在线三威胁比赛赢得一枚代币
我的宝贝	15/ 铜	在梦幻球队中获得一张签名卡
别告诉我几率	15/ 铜	在梦幻球队中获得一张限数球员卡
不可战胜	30/ 银	在无限梦幻球队比赛中一场不败
更多工作?	15/ 铜	在梦幻球队中，于同一天完成 3 个每日试炼
无限	90/ 金	在梦幻球队中每种宝石类型的球员卡都收集一张
好孩子，别骄傲	15/ 铜	在梦幻球队三威胁中击败一个赛区
双倍麻烦	30/ 银	在梦幻球队中使用两名双人组的球员完成一场比赛
更多战利品	15/ 铜	在梦幻球队里使用你的代币获取一名球员
山 · 羊	30/ 银	在梦幻球队中到达史上最强收藏家等级

重难点成就 / 奖杯指南

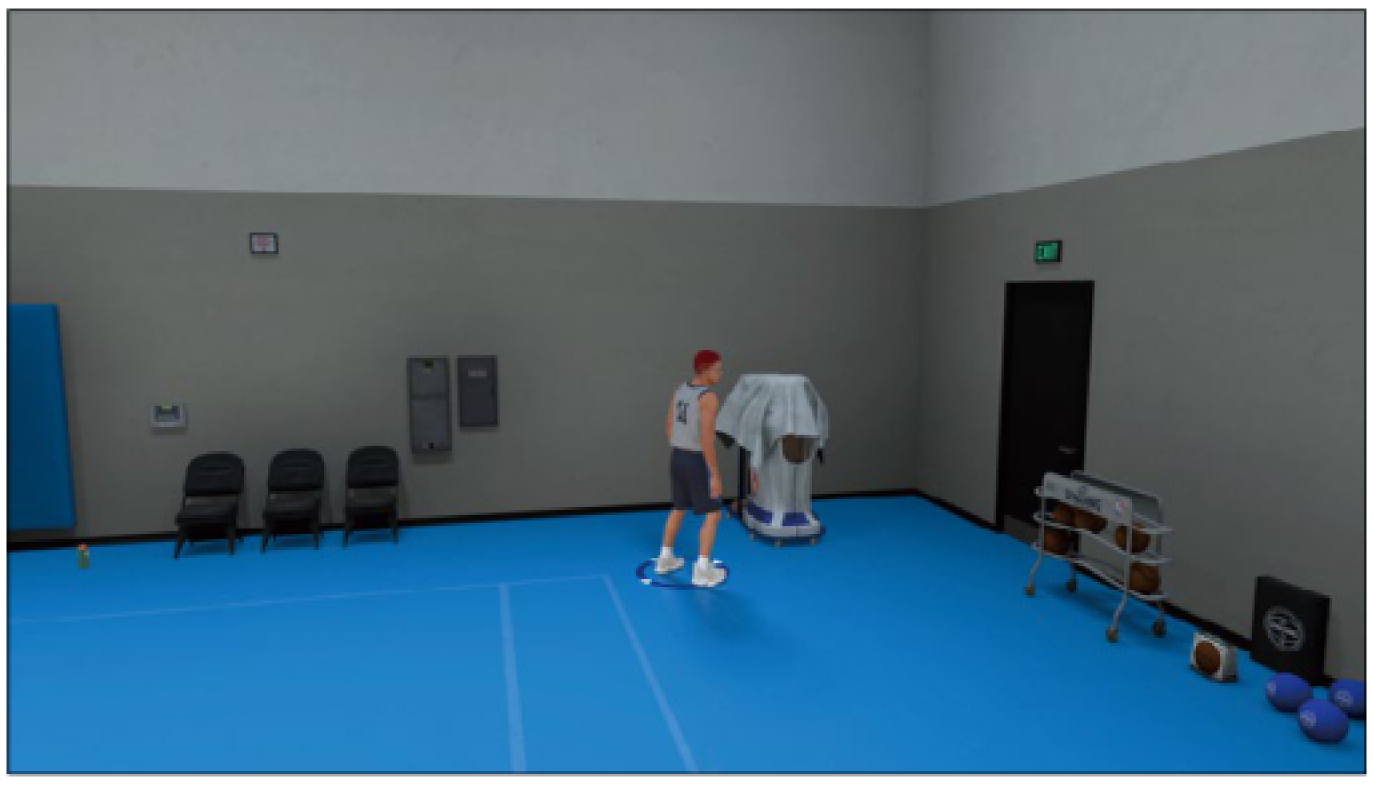
“《NBA 2K》系列”的成就 / 奖杯由于包含大量线上成就 / 奖杯，一直以来以地狱级难度著称，本作也不例外，虽然取消了前作的一些较为条件较为苛刻的成就 / 奖杯，例如在梦幻球队的称霸赛中累计获得 297 颗星，就需要玩家花费大量时间刷取三星评价，但本作也新增了诸如“山 · 羊”这种专为课金玩家设置的成就 / 奖杯，2500 张卡片的顶级收藏任务相信即便是土豪玩家也要花上一段时间才能达成吧。当然，一直以来这个系列的全成就 / 白金难度都离不开一个最大的敌人——网络，在国行如今遥遥无期的情况下，无论是港服还是美服，不借助特殊手段的话能想要稳定游玩在线游戏几乎是一种奢望。与此同时，一些需要与其他玩家合作的成就 / 奖杯也比较依赖其他人的配合，特别是对于人烟稀少的 XOne 来说，更好的刷成就 / 奖杯的办法其实是再开一个号，自己动手丰衣足食。

你是知道的

冷知识答题需要通过辉煌生涯模式球员手机里的一个专门 APP“神秘冷知识”来完成，不过截至目前官方仍未开放答题，估计要等到 10 月中旬 NBA 开赛后才会正式开放。

发现斯伯丁

和前作一样，该设备位于球队训练馆的一个角落，表面被一块白色的布所覆盖，具体形态如图所示。



这是我的地盘 / 先启阶段

这两个成就 / 奖杯都需要在自创球场大厦中完成。前者只需在自创球场中邀请一名 AI 队友进行一场淘汰赛并取胜即可，注意尽量邀请队内能力值较低的球员，取胜几率更高。后者的取得条件十分苛刻，需要玩家达到 91 的总评才能将游戏机搬到自创球场大厦中，随后邀请一位好友开玩即可取得该成就 / 奖杯、



不可战胜

一轮无限模式有 12 场比赛，玩家需要取得全胜才能解锁。在工资帽取消的大前提下，想要在各路土豪中获得全胜并不容易，一套好的阵容班底是必须的，笔者这里推荐几名实战中比较好用的球员。

●卡梅罗 · 安东尼

蓝宝石版安东尼拥有不俗的背身和跳投能力，在突破受限的本作有很高的可用性，目前市场上这张卡的价格也相对比较便宜，有了他在队伍关键时刻的单打能力便有了保障。

●勒布朗 · 詹姆斯

作为本次 20 周年纪念版的封面球员，詹姆斯对比赛的上杀伤力毋庸置疑，而且在黄金 ~ 蓝宝石这个相对较为便宜的卡片区间内也有不错的比赛能力，三分、突破、传球均处于平均水准之上，是玩家建队的理想人选。

●德马尔 · 德罗赞

德罗赞背身单打的稳定性即便在顶级球星中也是屈指可数，虽然缺乏三分能力，但在遇到擅长防守的对手时很容易就能靠精准的后仰跳投打开局面。此外，这名球员借助掩护的干拔跳投也极具可靠性。



文 稀饭 美编 咕噜



通关时间：10小时左右（纯推主线完全不探索）
全成就/白金时间：25~35小时
对应版本：1.6.1809.71
对应语言：简体中文

PS4 / XOne	
古墓丽影 暗影	Square Enix
Shadow of the Tomb Raider	动作冒险 / 中文版
2018 年 9 月 14 日 / 本地 1 人，在线 2 人	无对应周边
售价为 PS4：475 港币、XOne：474.5 港币	

※Steam版同步发售

不知不觉，在 2013 年浴火重生的“《古墓丽影》系列”，竟然就已经在今年迎来了一个重启三部曲的最后一作。用新面貌在游戏界闯荡的劳拉即将走上真正成为古墓丽影的那一刻——剧透，没有双枪，只有不变的弓箭和攀爬斧，大家也不必对此再抱以期待了，新世代的劳拉，就是一位在丛林中能够如同雌豹般神出鬼没狩猎敌人的女猎手。

但虽然本作进一步确立了劳拉在这个世代的面貌，在游戏层面上，本作无论是比起创新感十足的重启版《古墓丽影》，还是系统上更为成熟的《古墓丽影 崛起》，都显得新意不足，在各种细节上有着一定颠覆的同时，整体游戏体验却和过往没有太大差异。

这很难说得上是好事还是坏事，但从攻略层面来讲，至少意味着本作没有太多上手的难度，各位从前作或是系列重启时便一路玩过来的老玩家们应该可以轻松上手，而新玩家也不会遇到太多障碍。因此本期攻略，我们以实用性内容为主，务求能够帮助大家尽情享受这款作品的方方面面。

系统详解

基本操作

●常规操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
十字键↑	十字键↑	弓/轮换特殊箭矢
十字键←	十字键←	霰弹枪
十字键→	十字键→	步枪
十字键↓	十字键↓	手枪
Y	△	近战攻击/终结技
X	□	互动/装填
A	×	跳跃/攀爬
B	○	翻滚
LB	L1	草药配方（按住）
LT	L2	瞄准（按住）
LS	L3	冲刺/视角换肩（瞄准时）
RB	R1	制作特殊弹药或箭矢（按住）/发射特殊弹药（瞄准时）
RT	R2	制作无声箭矢（按住）/发射基本弹药（瞄准时）/投掷物品（捡起临时物品时）
RS	R3	生存本能/缩放（瞄准时）
VIEW	触控板	状态页面/地图
MENU	OPTIONS	暂停菜单

●游泳操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
X	□	互动
A	×	上浮
B	○	下潜
LT	L2	快速游泳

XOne	PS4	按键功能
LS	L3	快速游泳
RT	R2	快速游泳
RS	R3	生存本能
VIEW	触控板	状态页面/地图
MENU	OPTIONS	暂停菜单

界面一览

注意，和之前的作品类似，《古墓丽影 暗影》在常规状态下是几乎没有任何界面元素的，玩家需要靠近能够互动的物体，又或是按下特定的按键之后才可以呼出相应的界面元素，所以下面的界面一览将会是以界面元素相对较多的“生存本能”视野作为解说对象。

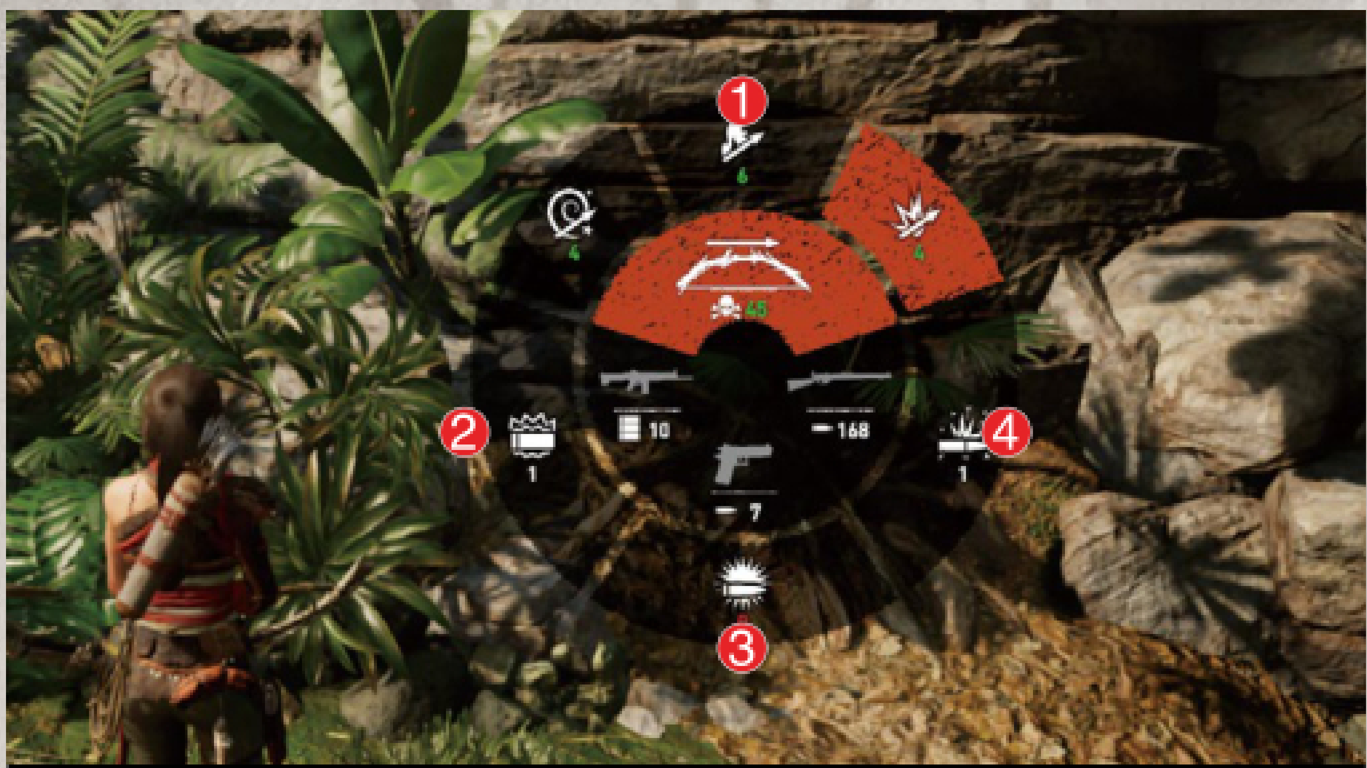
●常规界面

1.当前任务目标
2.可互动/攻击/采集对象
3.处于可安全暗杀状态的敌人
4.处于不可安全暗杀状态的敌人
5.准星
6.基本箭矢/弹药残余量
7.特殊箭矢/弹药残余量



©SHADOW OF THE TOMB RAIDER 2018 Square Enix Limited. Developed by Eidos Interactive Corporation and Crystal Dynamics. All rights reserved.

●特殊界面1：武器转轮



1.弓箭，上面对应三种特殊箭矢，从左到右分别是恐惧箭矢、燃烧箭矢和诱导箭矢。
2.霰弹枪，左面对应震撼弹。
3.手枪，下面对应闪光弹。
4.步枪，右面对应毒气手榴弹。

●特殊界面2：草药配方



1.感知草药　2.坚忍不拔草药　3.专注草药　4.治疗草药

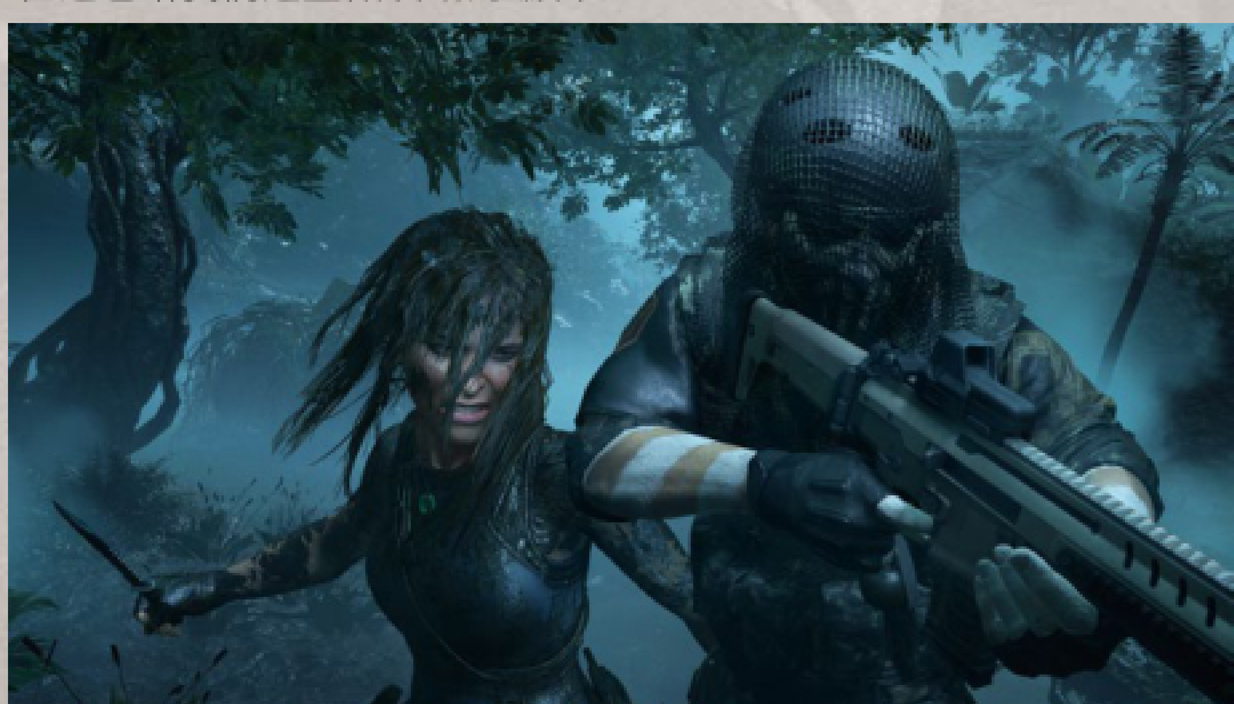
系统进化及革新

近年游戏界的发展最典型的例子之一，就是中文市场的日渐壮大和备受重视，这一点可以从极大量的中文化游戏当中看出来，基本上 3A 级作品里已经看不到没有中文版本的作品，最多也就是不同步上市而已。

而在这些作品里，《古墓丽影 暗影》也仍然是标杆级别的存在，两个中文语言版本，分别对应不同的译法而不是简单的简繁转换，更有两种不同的中文配音，这已经是我们能想象得到的最高规格的中文化了。

但这也给我们这些做攻略的编辑带来了一些难题，一个游戏都中文化到这个程度了，我们还有必要一板一眼地向大家介绍这个游戏的系统么？毕竟游戏里的所有教程说明全都写得清清楚楚了。

至少从笔者的个人标准来看，的确是没什么必要，所以在接下来的这个部分，我们打算以之前玩过系列作品的过来人身分，和大家列举一下本作的一些系统上的进化点和变更点，这样对于系列重启后一路玩过来的老玩家来说，了解起本作会更有效率。



●潜行强化

本作的副标题是“暗影”，听起来似乎让人猜测是本作的主题或是人物性格的转变，但实际上更像是对游戏战斗主题转变的暗示。

具体到游戏中而言，《古墓丽影暗影》当中的掩体数量有了很大幅度的削减，玩家虽然仍能找到和敌人对枪用的半人高阻隔物，但大部分战斗场地当中，占主导的是各种灌木丛，还有墙面上的植被和泥巴，这些都是能够隐藏劳拉踪迹的环境要素，但却在激烈的正面战斗中作用有限。游戏中甚至新增了一个涂泥浆的设定，劳拉可以在一些战斗场景当中通过调查地上的泥浆将其涂抹到自己身上，来降低自己被侦察到的机会。

因此在本作当中，玩家的战斗思维也需要进行一定的调整。正面打不是不行，低难度下其实挑战性也就那样，但高难度下劳拉的抗打击能力相对有限，一言不说就是正面突，很可能会被敌人用十倍的火力突回来。加上本作的一些战斗场景很是狭小，给玩家挪腾的空间都不大，RUN & GUN 战术都不太好施展，高难度下还没有瞄准辅助，体验肯定不能算好。

●技能扩展

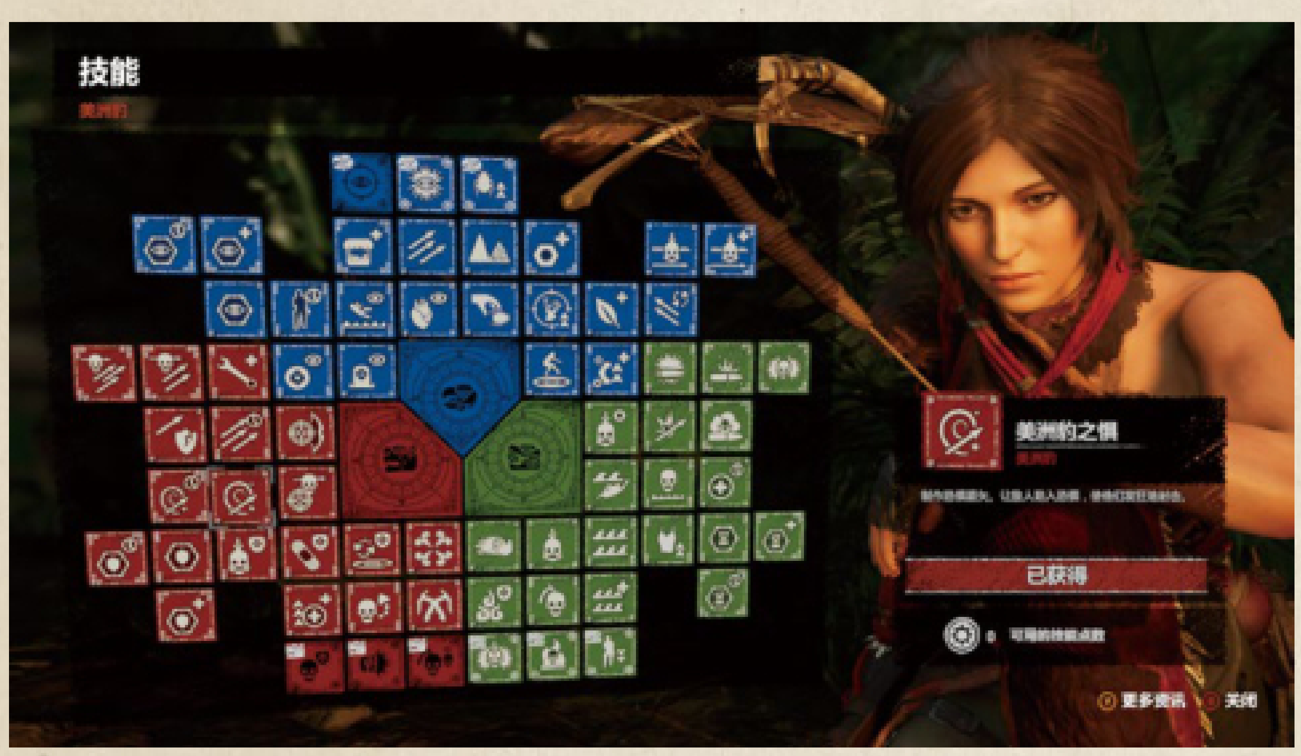
系列重启之后，前两作的《古墓丽影》作品在技能安排上比较公式化，部分开启特定武器击杀动作的技能更是有凑数的嫌疑。而《暗影》则对技能的结构上进行了一定程度的重构，并且按照游戏当中的古文明主题分成了三个技能类别：追踪者、勇士和拾荒者。

玩家们依旧可以在这些技能树里看到一些熟悉的身影，例如让玩家在使用治疗草药后能够短暂无敌的“美洲狮坚韧”，以及让玩家能够看到大型动物身上心脏位置的“伊利帕视力”，都是老技能的改进版。

但也有一些新的技能出现，例如为劳拉增加了把敌人拉到树上暗杀招式的“猎鹰之爪”，以及能够让敌人陷入恐惧状态并击杀友军的“美洲狮之噩”等等，游戏甚至比较贴心地安排了一些便利性的技能，例如系列惯有的边缘跳跃后，一定几率会让劳拉抓不稳落点，需要玩家完成一个简单的 QTE 来让她抓稳，而技能“吼猴之速”可以让这个 QTE 变成自动完成，“乌鸦之狡诈”则可以让生存本能视野高亮标记陷阱，从而让玩家在探索古墓时更为安全。

游戏甚至为“新游戏 +”模式安排了专属的技能，在继承上周目进度并进行游戏时，玩家能够从三个不同技能类别的奖励中选择一个，之后在游戏当中劳拉在这个类别会立刻解锁并学会三个高级技能，而另外两个没有被选中的技能类别也会出现三个新的技能，不过玩家要把该类别的普通技能都学会后，才能解锁这些高级技能的学习权限。

PS：本作虽然对技能的中文化水准很不错，但有一个技能不知道是因为文本问题还是理解有误，翻译是错误的，那就是“乌鸦贮藏室”，中文描述是“在大本营能制作更大容量的弹药包和资源包。”，但实际上在英文原版当中的意思是“商人会开始出售更大容量的弹药包和资源包。”，鉴于部分弹药包要很后期的商人才会售卖，这个技能建议在流程中期才点，前期就不要学了。



TIPS 本作任务给予的经验值不多，技能很难学全，所以玩家们要习惯去狩猎稀有动物来刷一些额外的经验值。

●换装强化

《古墓丽影 崛起》当中对劳拉的服装系统进行了一定的改革，除了能够让劳拉在不同的故事阶段换上不同的衣服，部分服装还有专门的增益效果。

《暗影》继承了这个设定，还在一定程度上进行了强化。现在游戏当中有两套服装系统，一个是全身服装更换，玩家会换上成套的服装，并获得成套的增益，算是之前换装系统的延续。

另外一个则是传奇装束，分为身体和腿部两个组件，这些衣装大部分都是通过玩家推进故事和探索墓穴而获得，并且得到时都是破烂的或者仅仅是设计图，需要玩家耗费资源去修复或制作。

传奇装束也有增益，因为分成两个组件，所以上半身和下半身的增益也是分开算的，玩家可以选择两个部分都穿同一个类别的传奇装束，也可以自己混搭，以选择自己最想要的增益效果。

PS：传奇装束和全身服装是不能共存的，玩家只能选择装备其中一种。

●武器扩展

本作的武器系统严格来说改进度很低，无论是武器改装还是类别都还是老三篇，甚至还削掉了一些配件。

不过作为改进，本作单一类别当中的武器数量有所增多，性能不同的同类别武器也多了一些，例如手枪里有性能接近冲锋枪的全自动手枪，步枪里也是突击步枪、传统步枪、冲锋枪和轻机枪一应俱全，更夸张的是弓箭，不但数量多，性能各异，部分弓箭还有特效，例如对动物有额外伤害，或是普通箭矢上带毒等等。

但尽管武器多，总体而言在游戏当中的运用机会不多，本作可以说是系列重启后战斗比例最低的一作，而且除了野生动物，笔者几乎没有碰到任何会刷新的人类敌人，加上正面战斗的收益大幅下降，导致很多武器就是个摆设，可能从头到尾玩家都用不上。

●金钱系统

金钱这个概念也是本作当中特有的，之前在《古墓丽影 崛起》当中虽然也有挖掘古代钱币然后前去和商人购买武器或是配件的设定，但总体而言更像是一个收集和奖励的系统，毕竟玩家只能买不能卖，钱的数量也是固定的。

但本作当中有完整的商品购买与出售系统，除了少数武器是剧情中找到的，玩家的绝大多数武器都是要从商人处购买，类似的还有弹药包、资源包和特定的服装以及传奇装束，而且商人也售卖一些类型的特殊弹药，有的商人甚至还直接销售玩家常用的材料。

而玩家本身也可以把劳拉平常收集到的资源卖给商人，换取资金。鉴于本作当中几乎所有资源都是会刷新的——连矿物都是！——所以玩家们理论上只要愿意花时间采集，是绝对不会碰到缺钱的情况的。

流程攻略

开篇提醒

●难度选择与新游戏＋

《古墓丽影 暗影》的成就／奖杯要求当中，有每一个难度的对应成就／奖杯，但实际上本作有向下解锁的设定，如果玩家通了最高难度“走火入魔”，前面三个难度的成就／奖杯也会一并解锁。

但话说回来，最高难度“走火入魔”对玩家的限制非常多，不但战斗难度高，而且玩家平常基本上无法使用生存本能，跳跃攀爬部分也缺乏场景当中的各种白漆引导，而且没有一般意义上的检查点，玩家死了就只能从上一次在大本营燃起篝火时的存档重新开始，虽然没有许多游戏作品里的一命不死那么苛刻，但也足够麻烦，所以第一遍游戏过程中直接上这个难度是不现实的。

最合理的方法是直接用最低难度“手到擒来”达成100%完成度并完成其他所有累计型和技巧型的成就／奖杯，然后直接用“新游戏＋”模式继承几乎全部的要素来进行“走火入魔”难度的二周目，而且完全只走主线，整体的难度就会降到一个相对合理的程度。

●攻略细节简析

也正因为上文提到的原因，本期的流程攻略是以第一周目最低难度下的全收集／全古墓挑战为中心，并且有主线当中谜题的解谜指引，而战斗因为难度实在不高，除了部分有特别难点的，其他将不会提及。

其中绝大部分收集会用地图来展示，但挑战因为不会直接标记在地图上的位置，所以会在难点部分中提及，类似的还有支线任务的触发地点。不过古墓当中的收集虽然已经标注在地图上，但文中在讲解古墓和墓穴解法时都会提及，因为游戏当中地图上对古墓内部结构是完全没有展示的，光看地图也看不出来收集实际上在哪个位置，所以为了方便读者们寻找，文中仍然会有收集位置所在的描述。

最后一个特殊的收集是石碑，因为需要玩家调查石碑之后（一般有语言等级要求，可以通过调查壁画和遗物来提升），再去谜底所在的地点才能挖掘，所以文中也会有提到。

PS：其实石碑的谜底本身也是一个求生贮藏点，在地图上显示的图标是一样的，所以如果玩家在按照地图寻找贮藏点时，发现有不能直接挖的贮藏点，就记起来，除了因为高低差的原因没找对位置这种偶然情况，十有八九这个贮藏点就是石碑的谜底。而且玩家靠近一般贮藏点，手柄是会震动的，哪怕不在一个平面上，只要靠得近也会，所以靠近地图上对应位置后死活感受不到手柄震动的贮藏点，也有很大几率就是谜底。

微弱之光

●难点提示

1. 本章的开头是一个简单的教学章节，内容只有一次系列标志性的X键／□键连打QTE和一段超级简单的攀爬斧应用教学，来到遗迹中心后就会进入纯粹的剧情动画部分。本区域无收集，大家可以安心推进。

阴影之中

●难点提示

1. 场景转移到科祖梅尔后，城市里的追踪阶段玩家们可以故意不跟着提示走而是在场景当中搜刮一下，除了能够听到一些NPC的有趣对话，还可以找到一些物资，方便后面的战斗，而且资源箱打开后还会奖励经验值。不过要记得，在这个场景里搜刮到的资源，是带不到之后的秘鲁关卡中的——除非玩家是用“新游戏＋”玩二周目。

2. 从后巷中的小洞钻到遗迹附近并翻过一道墙后，游戏正式进入战斗阶段，不过开头的部分基本上可以按照提示用潜行暗杀搞定，大家可以当作热热身。这个区域当中仍然没有关系到完成度的收集，但有一些资源箱可以开一下赚点经验值。

3. 后面的攀爬跳跃部分是第一次正式的相应内容教学，几乎每一步都有对应的按键提示，惟一解释不太清楚的地方是在用攀爬斧攀爬岩层时，按下LT键／L1键＋下推左摇杆就可以进入索降状态，但进入这个状态之后，玩家需要立刻松开LT键／L1键，因为在索降当中，按住LT键／L1键是进入前后摆荡状态，只有松开按键并继续下推左摇杆时，劳拉才会继续往下索降。通过索降进入到洞穴前的平台后，主线进入下一个任务。

猎人之月

●收集地图



●难点 / 收集提示

1. 正式进入洞穴后，玩家们就需要注意了，这个区域会开始出现收集和挑战。用绳索箭拉倒拦路的木板后不要急着走，玩家会在这里第一次遇到触发式的尖刺陷阱，这种陷阱最前面都会有一个触发式的绳索，慢慢走过去就会出现用小刀割断绳索的提示，完成后陷阱会被提前触发，这时候再按下翻滚键劳拉就会俯下身子从下方空隙处前进。爬过陷阱后立刻抬头，前方横梁上挂着的蓝色雕饰就是场景当中的挑战“黑暗中的口哨声”要求破坏的 5 个死亡之哨里的第一个（※ 挑战 1-1），用弓箭射破就算是达成收集。

2. 进入中央有一个大水潭的区域后，先抬头看右上方，可以在二楼平台的横梁上看到挂着的死亡之哨（※ 挑战 1-2）。后面在前进的路上玩家会第一次遇到气室，本作当中劳拉在水下的移动能力比起之前的作品大有改善，但总体而言还是比较不能憋气，所以往后碰到这种气室时最好都互动一下，能够让劳拉的氧气值恢复到最大，不然她很可能会在长期潜水时憋死。之后玩家还会碰到一次连打 QTE，记得手速要快，不然劳拉也会被憋死。

3. 终于爬上岸后记得立刻回头，水面上破损的石门处就挂着一个死亡之哨（※ 挑战 1-3）。后面来到金字塔区域后，玩家跳过几个大钟形成的平台，就可以来到第一个场景谜题处，内容很简单，绕到木栅栏的后方，可以看到一台能够被推动的木车，先用绳索箭拉碎木栅栏，然后把车推出去就可以压住之前爬上平台时所在的大钟，之后沿着木栅栏上方的平台跳向被拉高的另一个大钟就可以继续前进。

4. 来到第二个平台之前，会遇到大钟外的攀爬处部分断裂的情况，但并不影响玩家攀爬。爬上钟顶后先别急着跳过去平台上，往平台朝外一边的柱子看，应该可以看到挂在柱子旁边的死亡之哨（※ 挑战 1-4）。

5. 从第三个平台继续沿着大钟往前跳，会碰到这个区域最后一个谜题，不过跳上平台后可以先抬头往头顶看，应该可以看到最后一个死亡之哨（※ 挑战 1-5），打碎后即可完成本区域的挑战。而谜题本身也比较简单，先去右边的通道尽头，把木车推下中央区域的转盘处，然后来到左边的通道尽头，转动机关来让木车面向卡住大钟的那堆木头架子，之后切断机关和转盘承轴之间的系绳，用绳索箭把机关连上木车后方的系绳桩，转动机关把木车拉到机关前面，这时候玩家再切断木车和机关之间的系绳，木车就会沿着斜坡一路冲下去，撞烂木头架子，让被卡住的大钟可以重新活动起来。

注意，大钟被解放后会令另外一个大钟被高高吊起，这时候玩家需要从转盘承轴的后方高台处跳上大钟顶部，而不是从之前来的地方跳过去，不然玩家在攀爬大钟的过程里它会不断下降，等玩家爬到顶部时就来不及跳上正上方的绳梯了。

6. 离开神庙后的阶段就是潜行和正面战斗的正式演练，本作比较强调潜行，正面打时的掩体并不充足，硬刚起来比较吃亏，所以建议能潜就尽量潜。不过玩家在推进到最后的区域时，固定会触发敌人一波正面攻击，玩家可以利用附近的掩体加上自动步枪直接把他们突死，场景里有不少可以引爆的油桶，记得多多利用。

另外对付那些互相离得太近的敌人，除了扔玻璃瓶将他们中的一个引开，直接把玻璃瓶做成燃烧瓶后，扔在他们中间将他们烧死也是一个不错的选择。

7. 完成战斗后从出口离开，触发剧情，之后就是一段洪水中的逃亡桥段。总体而言难度不高，但是因为本作在跳跃判定上把握得比之前的作品还要更差一些，引导上也不是很明显，所以有几个地方要注意一下。

第一个是在碰到劳拉在洪水中抓住一扇木门时，她会试图去抓住另外一扇木门，这里没有按键提示，但其实玩家需要前推一下左摇杆。

第二个是水底部分，玩家最后是需要通过一台货车的内部重新回到水面，所以在看到货车的时候要朝着前窗部分游，而不是朝其上方游。

第三个是玩家终于回到地面时，需要进行一段连续跳跃，其中当玩家沿着一台挖掘机的机械臂往上跑时，需要跳到一个路灯杆上，再借力跳去对面的平台，这时候因为角度问题，玩家如果按照机械臂的伸展角度推摇杆去跳，会触发不了在路灯杆上借力的动作，从而摔死，所以记得摇杆要往偏中央的方向推。

最后玩家跳到一个会不断坍塌的攀爬斧平面后，需要迅速往左爬，并最后通过一个垂直木板进行蹬墙跳来爬上建筑的上层，这里的蹬墙跳跃按键判定比较严格，最好是通过快速连点跳跃键来触发蹬墙跳，如果用平常的按键时机习惯来按，很可能会摔死。

成功爬上高处后就会触发剧情，墨西哥部分的游戏内容也到此完结。

TIPS 进行走火入魔难度的“新游戏+”时，推荐玩家选择“美洲豹通道”，奖励的三个技能在潜行失败后不能随意读档的走火入魔难度中有着优异表现。

硬着陆



●难点 / 收集提示

1. 一开始的密林区域看似道路不太明确，但实际上还是有比较明显的地图边界，觉得有点蒙的玩家可以打开地图对照着走。这个区域没有收集，玩家只有经过一段简单的跳跃和风景游览阶段，沿着滑坡落到泥潭并发现第一个大本营后才算是进入到正式的游戏区域。

建议玩家先走主线获得临时小刀和弓箭，让劳拉恢复正常的战斗能力，然后在营地当中点出“猎鹰视力”和“夜枭智慧”，这样玩家在进入生存本能视角时，基本上不会错过身边出现的任何收集内容。

2. 目前这个区域有两个挑战，一个可以在没有远程武器的情况下达成，那就是“采花者”（※ 挑战 2），需要玩家采集 5 株生长在树上的植物，这些植物全部都是感知药草（蓝色的花朵），并且全部长在劳拉能够直接停留在上面的树枝丫上，只要爬上去后调查药草就可以达成一次要求，而且草药本身是可会刷新的，所以达成挑战不成问题。

3. 另一个挑战是“鸟羽纷乱”（※ 挑战 3），需要玩家用弓箭射击 4 个拟椋鸟的鸟巢，在有“夜枭智慧”的情况下，这些鸟巢在生存本能视野中会标注得非常明显，因为它的体积太大了，而且场景当中这一类巢穴其实不止 4 个，注意观察一下环境就可以找到。

4. 这个区域的古墓（※ 古墓 1）位于大本营的北方，地图上看似乎没路，实际上大本营西方是有路可以爬上去的，记得寻找黄色的标记。但是这个古墓玩家目前是没法进去的，需要找到攀爬斧后才能回来挑战，有鉴于此，解法也放在了后文当中，方便玩家们使用。

5. 这个区域的墓穴（※ 墓穴 1）位于区域的最西北方，看到有白漆的地方往上爬就可以发现。注意进墓穴之前先绕一下去入口左边靠近水的区域，这里有一个求生贮藏点（※ 墓穴 1- 收集 1）。通往墓穴的通道里则有一个文献（※ 墓穴 1- 收集 2）。在墓穴中通过一个长矛陷阱后，会遇到一个分岔口，先走左边可以找到一个文献（※ 墓穴 1- 收集 3），然后走右边可以碰到一个壁画（※ 墓穴 1- 收集 4）。注意壁画右边有掉落陷阱的地方就是离开墓穴的回头路，所以我们要先走壁画左边，遇到滑坡后就可以进入墓穴中心打开棺材获得奖励。

棺材左后方有窄缝可以进入，沿着里面的场景爬到顶部，能够通过向对面的绳索桩射击绳索箭来创造道路。之后回到之前调查壁画的地方，这次走有掉落陷阱的路，就可以通过另一条路回到墓穴出口了。

6. 拿完目前区域收集后，笔者建议大家可以选择在场景西边通过绳索箭进入下一个区域。之后路上玩家会碰到美洲豹，一路前行到一个滑坡之后就需要和其交战。

这种猛兽的行动方式比较套路，它会先尝试近身攻击玩家，这时候玩家要看准时机翻滚躲避，只要躲开了攻击，美洲豹就会在玩家附近游走一段时间，期间走走停停，玩家可以趁机用弓箭攻击，个人建议直接用快速射击就好，无需刻意追求最大蓄力，又或是用上燃烧箭矢提高持续伤害。一小段时间后美洲豹会脱离战斗并暂时隐去行踪，不必追击，留在原地持续环形移动来保持对四周的观察，同时可以确保美洲豹重新出现时无法第一时间突袭玩家，接着只要躲开美洲豹的下一次攻击，又会进入上述的循环，直到美洲豹受到一定程度的伤害，就会触发 QTE，完成后即可结束战斗。

7. 解决美洲豹后，进入下一个区域，先别急着去任务目标处，而是走地图的西边小路，一路贴着右边的石壁走可以发现一个攀爬处，来到上层平台，把视角正对对面的瀑布，会发现附近大树上有一个树枝丫可以用于作为跳到对面的跳台，跳过去后一直往西边游就可以发现一个墓穴（※ 墓穴 2），但需要攀爬斧作为开门的工具，所以也留在后文中获得攀爬斧后再来讲解。

8. 这时候玩家可以回去推进剧情，遇到约拿的同时也会拿到攀爬斧。接着和约拿通过一段惊险的边沿行走后，来到新的区域，右边有一个石



碑，一般而言如果玩家之前没有遗漏遗物，那么在调查这个区域中的遗物之后克丘亚语的等级会正好提升到专业级，然后就可以阅读石碑了。

石碑上是一个谜题，读解后在地图上用光标指向石碑标志，就会出现谜底所在的范围，具体到这个谜题，沿着石碑右边的路走上楼梯，一路走到尽头，就会发现谜底。

9. 桥梁谜题本身比较简单，玩家需要通过上层的绳桥来到水塔阀门处，将其拉开。之后和约拿一起推动转轮，然后立刻跑到下层，会看到原本处于高处的桥梁绳索柱已经被降下来，趁着绳索柱和劳拉差不多处于同一位置时，射击对面岸桥上的绳索柱，将两者连在一起，等桥梁重新升起时就可以创造出通道。注意第一次的时候约拿推动转轮的时间不够长，所以玩家是来不及射击的，要再和约拿推一次，这一次他会尽量顶住转轮，玩家就可以趁机去下层射击绳索箭了。通过谜题后的剧情里玩家可以学会专注草药的配方。

10. 过桥后新区域东边的尽头有一个古墓（※ 古墓 2），玩家可以直接进去探索。古墓里一开始值得注意的是通过第一个能够靠切断绳索触发的长矛陷阱后，左边的死路处放着一个探险家背包（※ 古墓 2- 收集 1），之后继续前进到一个古老的营地处，里面帐篷的桌子上放着一个文献（※ 古墓 2- 收集 2）。

进入神庙内部后，攀爬点不太明显，是在门口往右上方看的墙上，爬上去后，玩家才算正式进入解谜部分。先前进，通过一个需要钩斧来飞跃的地方后遇到分岔路，建议走左边，进入山洞，注意入口右手边的箱子处放着一个文献（※ 古墓 2- 收集 3），山洞尽头处则是之前已经被背包“剧透”的贮藏点（※ 古墓 2- 收集 4）。

右边的路有一个机关，先调查右边的把手，将其往后拉到停住为止，然后站在这个机关的绳索柱下方，朝着地图的西南面远处的绳索柱射击，创造出道路。在到达另一边平台后，拉动起重机下方的把手，让一个被悬挂的货箱移动到附近的木头平台上，成为玩家跳回之前有机关的平台上的道路。

回到机关处，切断之前的系绳，把机关推回原位，然后站在绳索柱下对着货箱上的绳索柱射击，让货箱被固定住，接着玩家再通过货箱跳回起重机所在的平台，拉动把手，之前的系绳会让货箱在被摆动回原处前暂时停留一段时间，趁机跳上去，就可以被起重机带到上方区域。

来到新区域后往下走，第一个楼梯终点的左边有一个壁画（※ 古墓 2- 收集 5），接下来的攀爬斧壁面爬动时玩家会遇到上面连续有落石砸下，先推进到第一个壁面的最右方，但别跳过去，等落石从对面的壁面落下后立刻跳过去，因为接下来就是目前玩家所在的壁面遇到落石了。躲过落石爬上去平台后，就可以很快碰到这个古墓的祭坛，调查即可以获得古墓本身的终极奖励：技能“猎鹰栖息”。离开古墓的路比较简单，这里就不赘述了。

11. 回到原路和约拿继续前进，会遇到劳拉被美洲豹袭击的情节，期间有一个短暂的 QTE，瞄准豹子开枪就好。之后的战斗套路和之前遇到美洲豹时的打法没什么分别，不过开始战斗时的区域场景相对较小，建议稍微走远一点，在有水豚尸体附近的空地上和美洲豹对抗，会更省事。

之后剧情进入回忆阶段，注意目前玩家还不能接触到当前区域的所有收集，所以感觉自己没集齐地图上的收集品是正常的，回忆完成后的下一个主线任务里可以继续去搜刮。



勇敢的冒险家

●难点 / 收集提示

1. 劳拉家大宅有不少需要收集的内容，所以在开始操纵小时候的劳拉时，先不要急着推主线，得搜索一下花园。这个模式没有地图，还好场景不算太大，所以这里的位置描述都以场景中的标志物为准。注意这个场景是游戏当中惟一不能够在通关后回来继续探索的区域，所以这里的收集一定要拿齐。

2. 首先让劳拉面对克劳馥大宅，然后转向身体的右后方，大树下可以找到一个遗物（※ 克劳馥大宅收集 1）。这里上方挂着一个箭靶，玩家可以回到劳拉刚出现的地方，能够找到一个塑料球，捡起后对着箭靶的红心投掷，可以激活挑战“百步穿杨”（※ 挑战 4），需要玩家对场景当中的 4 个箭靶投掷塑料球，其余的 3 个箭靶就在附近，玩家站在大树下，面对克劳馥大宅，然后视角往左转 90 度左右就可以看到箭靶所在之地。注意不要在途中搞丢塑料球，其他谜题还用得上。

3. 玩家达成挑战后，可以开始进入沙池区域，先进那个有着树洞形状的小房间，里面有一个文献（※ 克劳馥大宅收集 2），接着前往其后方那个有着石拱门的房间，里面有一幅画，不算收集，但调查可以获得经验值，而在壁画正对的方向，另一个石头墙壁的房间里也有一副画，调查后同样奖励经验值。现在玩家可以带着塑料球来到沙池区域建筑的上层，通过吊桥和绳索桥来到船首区域，会发现桅杆上有一个目前够不到的平台，上面放着一个遗物（※ 克劳馥大宅收集 3），记得之前提到的塑料球么？把球丢进去，再去把这个区域里的塑料球也丢进去，平台就会被重量压得降下来，这时候玩家就可以调查遗物了。接着玩家需要从沙池区向大宅走，在作为任务目标的爬架旁边的草地上放着一个文献（※ 克劳馥大宅收集 4）。然后大院区域的收集就算是完成了。

4. 爬去大宅后方的过程演出内容很多，本身在操作上倒是没什么要求，难点是在后面的解谜部分，玩家需要按照场景当中的提示，把两个持盾的士兵摆在正确的位置，然后再把白皇后放在恰当的地方。

先调查一下有两个持盾士兵的画像，拿取一些经验值奖励，然后前往地球仪处，右边开关负责调整经度，左边的开关负责维度，所以右边需要把刻度转到 30N，而左边则是 90E，达成后之前调查的画像处就会落下一道梯子，让玩家可以爬上二楼。不过个人建议大家可以先把场景中央的雕像中持盾的两个骑士推到对应梯子两边骑士画像的位置处，然后空出中央的位置和其连接到画像处的轨道，这是白皇后之后出来时的道路。

5. 爬上梯子后，立刻左转，就会看到一个文献（克劳馥大宅收集 5），这也是本关当中最后的收集，玩家余下需要做的就只有解开谜题了。

来到第二层的另一边，转动机关，蝙蝠滑翔机会把光线照射到下方，正好通过两个摆放好的骑士雕像的盾牌反射到画像上，这时候画像会移开，露出后方的白皇后雕像。

开关旁边有一个不着地的梯子可以让玩家安全来到下层，接下来的解谜需要一点点逆反思维，既然现在挡住白皇后的梯子是之前通过调整地球仪而落下的，玩家只需要去地球仪处调整一下经纬度，让其不再处于正确的数字，梯子就会收回，白皇后自然也就会被释放出来。之后只要把白皇后拉到正确的位置，进入解开的密室，就可以触发剧情。



TIPS 劳拉就算穿有裙子的服装也是有穿安全裤的，各位绅士就别瞎忙乎想要看她裙底了。

双子受封之地

●收集地图



●难点 / 收集提示

1. 这个主线的开头部分严格来说还是处于秘鲁丛林区域，所以在收集品获取方面请参考上文当中“硬着陆”部分的收集地图，前文配的收集地图则是对应任务后半部分会去到的“库阿克雅库”地区。

任务开始时的区域除了一些资源补给外并没有收集品，玩家们如果之前和美洲豹战斗时没有太多损耗，可以直接推进剧情。和约拿经过一个需要抬起木头通过的关口后，前进路上的左方有一个木头桥梁可以让玩家们回到之前的区域，回头去补那些因为没有攀爬斧而错过的地方吧。

2. 按照补全收集的路线，这里继续按照搜刮 / 开启之前场景当中收集品的路线提供建议。回到“硬着陆”任务开始时劳拉拿到小刀和弓箭的区域，在最北边进入之前因为没有攀爬斧而无法进入的古墓（※ 古墓 1）。进入古墓后会遇到一个需要钩斧跳跃的地方，但其实跳过去了也没用，会强行摔进下面的水里。通过游泳可以来到下层区域，在雕像谜题旁边就有一个壁画（※ 古墓 1- 收集 1）。

解谜的方法比较直观，玩家可以在附近找到一个能够通往雕像旁承重物的高台，跳上承重物增加重量，雕像就会被升起打开通道。之后进入神殿内部，潜游过被淹没的入口，沿着墙壁爬上二楼，正面会遇到一个壁画（※ 古墓 1- 收集 2），右转就会进入古墓的核心谜题区域。

老习惯，解谜之前先收集，先找到一台后方有一个位于上空的雕像的车子，它旁边的柱子其实可以通过蹬墙跳爬上去，然后跳到场景当中左边的二楼平台，这里有一个文献（※ 古墓 1- 收集 3），之后可以开始去解谜了。

解谜的步骤是这样，先去中央倒下的梯子左边，把那个卡住承重物的车子往后拉一点，让承重物被解放出来。和其对应的左边雕像会落在地面上，来到中央梯子左边的绳索柱处，对着雕像上的绳索柱射箭，产生一条系绳。接着把之前拉后的车子往前推，直到顶住梯子无法前进为止，再把雕像前的那一台车子推到之前左边承重物被另一台车子固定住的位置。

按照之前拿收集的方法再次跳到二楼平台，现在承重物被升到了二楼的高度，跳上去把承重物往下压，雕像会升起，顺便把梯子拉升到和地面呈 45 度的形状。现在之前顶住梯子的小车又可以继续往前推了，把它推到能够固定承重物的位置，然后跑到中央的梯子右边，把绳索柱和右边雕像上的绳索柱连起来。

玩家现在可以跳回进入解谜区域时的那个平台上，面朝中央的大雕像，然后往右看，会看到一个可以攀爬到场景右边二楼的口子，爬上去。二楼挡路的木头是用于离开解谜区域的，先不用理会，往左边走，会看到右边的小房间里有一个文献（※ 古墓 1- 收集 4），拿走后回头跳上场景右边的承重物，让其落到下方被车子固定住，而随之上升的雕像会把梯子拉到正确的位置。现在玩家就可以通过梯子来到大雕像上方的平台，并跳到后面的另一个平台上开启祭坛获取奖励：技



能“凯门蜥之心”。

3. 最后前往地图最西边的墓穴（※ 墓穴 2），建议进入之前可以学一下技能“乌鸦之狡诈”，让生存本能视觉用红色标记出陷阱，提高探索时的安全系数。

来到墓穴后挖开入口，进门就会遇到一个遗物（※ 墓穴 2- 收集 1），然后前进没几步就可以碰到一个壁画（※ 墓穴 2- 收集 2）。

解决一个击打陷阱后，前进两步就可以看到一个遗物（※ 墓穴 2- 收集 3），接着从入口处的右边沿着矮通道走，会来到一个走廊，两边各种一个开关，右边是回到墓穴入口的路，所以先走左边。

推动开关后，场景中央的棺材会被升到高处，从升起的柱子右边走，来到旁边平台的后方，会看到一个攀爬点，后面的考验内容基本上就是躲陷阱 + 攀爬，一路到顶后，先别急着开棺材，在棺材正对的地方有一个需要攀爬斧挖开的墙壁，里面有一个文献（※ 墓穴 2- 收集 4）。打开棺材拿取奖励后，跳上棺材后方的木架子，就可以一路快速降到底层，从走廊另一边推动开关离开即可。

4. 当玩家已经把秘鲁丛林的绝大部分收集都拿下，只剩下不能开的征服者宝箱和一个尚未收集的文献后，就可以推进主线，因为后者就在主线继续推进的路上，离之前让玩家回到起始区域的木头不远。后面玩家会进入战斗场景，并解锁劳拉给自己涂泥浆的操作。这里玩家可以尽量多尝试潜行，习惯游戏的机制。解决第一个敌人后，建议沿着墙壁走，然后从左方绕过堵住正门的装甲车，对一个挡在路上的敌人进行攀爬边沿暗杀，之后可以触发和约拿一起爬车底的剧情。

之后的潜行部分先不要急着出手，离玩家近的敌人会处于无法安全暗杀的状态，需要等后面的另外一个敌人走远后，玩家才可以出手。接着爬上高台，玩家就可以解锁步枪和手枪这两种武器了。

5. 等玩家进入到库阿克雅库这个城市后，一堆收集会扑面而来，不过大家不用特别担心，因为和城市当中的居民对话，会经常有机会得知某些收集品的所在之地，能够省下一些探索的功夫。个人推荐大家先去找商人，如果玩家勤于收集又不怎么乱用物资，可能身上的很多物资都已经满了，大可以在商人处卖掉一些，用来充当强化自己的资金来源。

6. 建议玩家们先去城市中央区域，触发这里惟一的支线任务“入侵物种”，任务本身比较直观，就是先按照任务提示找几个对象谈话，然后前往挖掘点对付几个土匪，难度非常低，故事层面上也乏善可陈，但至少经验值奖励不错，现场也有不少物资，而且完成后还会奖励一把手枪，以及解锁成就 / 奖杯“不速之客”。

7. 在城市水下采集植物可以触发“无用阶级”挑战（※ 挑战 5），要求玩家采集 5 株水下植物，因为没有限定植物种类，大家随便采就好，很容易就可以达成。

8. 来到城市最东边的水域，这里的最东尽头有一个墓穴（※ 墓穴 3），不过其正门被需要霰弹枪破坏的障碍物封住了，获得霰弹枪后再回来探索吧。剧透一下，这个墓穴超没意思，打破门后就是一个棺材，没有任何谜题，大家不必抱太大期待。

发现墓穴后往北走，到头后再往西走一点，可以激活一个大本营。这里玩家可以看到不少油桶，直接用攻击将其引爆，就可以触发挑战“简单暴力”（挑战 6），引爆 5 个油桶就可以完成。

9. 在城市北方的野外区域，玩家会看到一些挂在树桩上的挑战物品，对其射击可以触发挑战“为了真神”（挑战 7），需要玩家射击 5 个图腾，这些图腾大量存在于附近的树林当中，而且在东北方的古墓（※ 古墓 3）中也有不少，数量是绝对够 5 个的。

进入古墓后，先往左边走，可以找到一个探险家背包（※ 古墓 3- 收集 1），之后从这条背包通往的悬崖处直接跳下去，就可以落入水里，找到进入古墓的路。

进入解谜区域的路不太难走，但玩家遇到的敌人比较难缠，是擅长快速突进攻击和围攻的鬃狼——他们长得很像狐狸，但有两双大长腿。对付他们最好的武器是霰弹枪，但现阶段玩家并没有，所以建议用射速高的步枪代替，尽量保持移动的情况下对其进行扫射，而被扑咬后进入 QTE 时不要乱按，一旦按错就是被秒杀，保持镇定就可以幸存，毕竟它们也只有 4 匹狼而已，还不是成群结队。

解决掉这些家伙并剥掉它们的皮后，记得调查一下场景当中的壁画（※ 古墓 3- 收集 2），再从场景惟一有绳索柱的地方向着远处火焰上方的另一个绳索柱射击，创造通道离开。

沿着绳索爬到新区域后，正面就放着一个文献（※ 古墓 3- 收集 3）。文献后方有适用于攀爬斧的墙壁，爬上去后立刻往左后方看，通道尽头有一个文献（※ 古墓 3- 收集 4）和一个贮藏点（※ 古墓 3- 收集 5）。正常道路上则有一个大本营可以激活，之后沿着路继续前行，就可以进入真正的解谜区域。

玩家可以先把入口面对的机关拉下，打开进风口，这样道路上拦着的摆锤会随着风力变化而摆动，玩家需要趁着它回到通道上时跳到其上面，然后在风力将其吹到最左边的平台时，趁机跳上平台。

平台上有着第二个进风口开关，打开后，风会把之前拦在中央通道上的火吹熄，这时候玩家就可以通过开关旁边的木板跳回去中央通道。之后不要走中央的独木桥——风力太大，会摔死。通过中央通道右边的石头凸起，跳到右边的平台上，再往前方的平台上跳。

这时候玩家需要回过头瞄准第二个摆锤上方的绳索柱，趁着它被风吹起的时候射中柱子，将其往劳拉所在的方向拉动，它就会砸在中央通道前方的障碍上，清出道路。

搞定后别急着去独木桥，风还在吹着呢，回到之前的平台上用开关把第二个进风口关上，走过独木桥，然后立刻跳去左边的平台处，不用拉开关，而是从开关旁边的墙壁上跳跃攀爬到卡在进风口的摆锤上，然后爬到更前方的平台。在这个平台上，站在摆锤下方的绳索柱旁，射击之前的第二个摆锤上的绳索柱，将它们连在一起，然后通过绳索爬回第三个开关所在的平台，并且一路走回第二个开关所在的平台，又一次打开进风口，等被风吹起的第二个摆锤拉掉第三个进风口上的摆锤后，再关上进风口。

现在玩家可以去第三个开关处打开进风口，吹熄中央通道上最后一道拦路的火焰，然后再关上。之后玩家就可以从容去调查古墓的最终奖励：技能“乌拉坎斗篷”了。

10. 脱离古墓后，玩家可以朝着西边进发，这里有一个石碑，但以玩家目前的语言水平可能无法破译，需要等回头收集了足够的遗物后再来处理，谜底就在石碑正东方，地图边缘一扇插满了长矛的木门前（这附近也有一个贮藏点，千万别拿了就顺便以为这个谜底也已经挖了）。

11. 地图上的第二个墓穴（※ 墓穴 4）位于村庄西南边，附近是一个小水域。墓穴内部不算太复杂，遇到拦路的路障后可以使用燃烧箭矢烧掉，之后进入墓穴内部时立刻往左看，可以看到一张考古学家地图（※ 墓穴 4- 收集 1），再走两步还会遇到一张壁画（※ 墓穴 4- 收集 2），接下来有一段惊险的滑坡情节，不过还算是比较好躲，只要最后记得在滑坡结束前的一刻跳起并投掷钩斧就好。再往前走就是墓穴当中的棺材了。拿完装备后玩家可以原路返回，因为跳回去时的墙壁上是有能够用攀爬斧攀登的壁面的。

12. 当玩家们发现小镇附近能够收集到的物品都已经拿到手后，剩下的内容，则需要推进剧情后，在更北面的区域当中获得，所以让我们进入下一个主线任务。



TIPS 所有毒气类特殊弹药不但能伤害敌人，对劳拉也是有杀伤力的，所以不要在自己身边乱用。

生命通道

●难点 / 收集提示

1. 玩家现在可以前往印加神庙推进剧情，一开始玩家需要面对水中暗杀的阶段，总体而言难度不高，但后期部分敌人的站位让劳拉难以达成安全暗杀，建议看杀得差不多就直接从最远处的码头登陆然后用弓箭远程狙杀或用枪突掉算了。

接下来的战斗部分仍然建议以潜行为主，主要是场地当中没有特别好的掩体，一旦暴露又得和敌人正面火拼，体验不太好。部分敌人站得比较近，需要活用投掷物品来将他们引开再分别对付。

至于后面主线里面出现的恐怖元素虽然有点吓人，但目前还是处于有惊无险状态，劳拉的对手还是只有人类士兵，无需担心。

2. 进入遗迹后，会遇到这个主线里的一个主要的解谜，其实方法也比较简单，大门旁边的两个柱子正面的数字需要转对，才可以去按下大门中央的按钮，错误的话地面就会逐渐收起，劳拉来不及逃命就会摔死。

解谜的过程不难，平台两边各有一个小门，里面有着解谜的提示。首先，把左边的开关往右转一下，把柱子低层的正面图案和小门上右边的图案对应起来，这样会出现一条通道让玩家能够前往左边的小门，右边的门也如法炮制。

然后对比两扇小门里面空间中的图案，各有一些缺失，但可以互补，而此时中央大门旁的两个柱子会出现第三层，玩家依然是要把正确的图案转到柱子的正面。左边的正确图案是左转两遍，右边的则是右转一遍。确定图案正确后，进入中央大门按下门上的开关，没有错的话地板不会收起，而是会显示出后面的另一扇门。

回到大门前，两个柱子开始升起第四层，这次左边是右转两遍，右边则是左转一遍。然后再跑去按中央通道处的大门，大门打开后，现出了最后一道门。

玩家手头的提示用完了，两边小门后的图案都没有显示出现在柱子露出的第五层应该对应什么图案，这时候玩家需要听清楚约拿和劳拉的对话，等劳拉提示玩家查看照片时，立刻按下 VIEW 键 / 触控板来查看。

根据提示，左边柱子的图案是需要左转一下，右边的柱子则是右转两下，成功后会响起特定的音效，之后就去调查大门离开这个区域吧。

3. 进入大门后的房间，这里有一个石碑，谜题非常好猜，指的是房间三个神兽雕像里的惟一既有尖牙又有脚的，那就是位于南方的美洲豹雕像（蛇有牙没有脚，鹰有脚没有牙），谜底就在雕像的背后。

死亡通道

●难点 / 收集提示

1. 在大厅触发和艾比以及约拿的对话后，主线进入到新阶段，玩家需要继续推进，从大厅的缺口进入到一个新房间，可以解锁一个新技能。之后的水下潜行部分，玩家需要注意好自己的氧气量，以及用水草丛躲开食人鱼群，只要跟着有水草的地方走，一路上就是安全的。

2. 返回地面后的战斗部分玩家可以学会使用技能“猎鹰之爪”的方式，但总体而言这个技能偏拖沓，不是特别好用，只建议在特殊情况下使用。接着在碰到野人般的怪物袭击圣三一士兵的剧情后，玩家需要在这个区域对付剩下的圣三一士兵，这些士兵本身不难对付，就是量比较多，所以还是建议善用草丛和各种投掷物品来逐个击破。

3. 回到库阿克雅库后，进入神庙和约拿汇合就可以触发下一个主线，但笔者建议大家先去商人处修整一下，不然进入下一个主线之后就暂时无法回去小镇了。



隐秘之城的通道



●收集地图

●难点 / 收集提示

1. 这个部分一开始的游泳部分没什么难点，后面遇到的第一个试炼是蜘蛛试炼，正如其名称中动物所对应的特色，就是一个攀爬跳跃的阶段，没有太值得一提的难点。

但是后面的猎鹰试炼就很有点儿以前“《古墓丽影》系列”大型谜题的风范了，这个谜题的核心是爬到场景顶部的猎鹰雕像下方的大门处，不过过程较为复杂。

一开始先爬到雄鹰雕像最下方的平台处，然后沿着平台外的木梁爬到中央的柱子上，再往左边前进，通过对应攀爬斧的墙壁索降到最下方的平台。沿着这里的路，玩家可以攀爬到地图东北方的大平台上。

这里有一个随风在旋转的风力旋转柱，站在其旁边，瞄准场景中央的大柱子上的绳索柱射箭，就可以让风

力旋转柱把动力转送到大柱子上。这样一来最下层的大柱子部分就开始旋转起来，而柱子上有伸出的杆子，上面带有爬梯，我们可以跳上去。注意跳到梯子上后先不要急着往上爬，因为上面有障碍物，在旋转过程中它们会把站上杆子的劳拉顶下去，要看好时机才能爬上去。

注意其中一个障碍物就是劳拉爬去上一层的途径，低难度下会有白漆提示，但爬上去攀住障碍物第一层后别急着往上跳，因为第二层中央会有个让杆子通过的空隙，玩家如果跳的时机不对，会被从空隙中经过的杆子打下去摔死。

爬过两个障碍物后，可以沿着杆子回到之前呆过的雄鹰雕像下方平台。现在平台处的那个圆形的大木板会开始按一定的周期转动，而板子中央的石块竖着的时候就是一个梯子，玩家可以趁机爬到上一层的攀爬点处，然后往右爬来到一个新的平台上，并通过这里和连接在中央柱子上的木架一路爬到又一个地图东北方的平台处。注意途中需要经过一个有杆子不断碾过的矮通道，需要算好上一个杆子正好经过时的空档，立刻爬上去，然后沿着通道中央右边的缺口离开。

到达平台后会发现另外一个风力旋转柱，但是它面前通往中央区域的大门关上了，先朝大门旁边的绳索柱射击，把挡住大门开关的木板拉烂，接着再对开关上的绳索射箭，让大门打开，但很快会发现因为年久失修，开关无法固定住，门不久后会关上。

之后朝地图的东北方看，会发现风力旋转柱不远处有一个绳索柱，玩家需要先对着大门开关绳索射一箭，让大门开启，然后立刻跑到东北方的绳索柱处，再对大门开关上的绳索柱射箭，生成一条系绳，这样开关就会被固定住。

最后按照之前的套路，玩家需要站在风力旋转柱旁，对中央柱子射出绳索箭，把动力传输过去。回头跳上中央柱子上有梯子的木杆，劳拉会触发被动天赋技能，通往雄鹰雕像大门的梯子被她弄塌了！不过没关系，看准机会爬上木杆，柱子中央有木板可以让劳拉继续往上爬，并最终爬到中央柱子顶部。这时候往雄鹰雕像的左边看，可以看到一个木架子，从顶部木杆上跳过去，就可以一路爬到雕像下方的入口处（途中劳拉天赋又发动了一次），结束谜题。

2. 雄鹰试炼后完成后，接下来的路又变回了常规的攀爬跳跃，不过奇普瞭望点的那个连续钩斧跳跃部分还是很帅气的。之后遇到需要跳入水中的阶段，记得按照提示使用燕式跳水（跳出后立刻按闪避键），可以触发挑战“高台跳水”（※ 挑战 8），要求玩家从 4 个不同的高台上进行燕式跳水，符合条件的高台并不少，玩家遇到类似的高台之后都尽量采用燕式跳水，很快就可以完成。

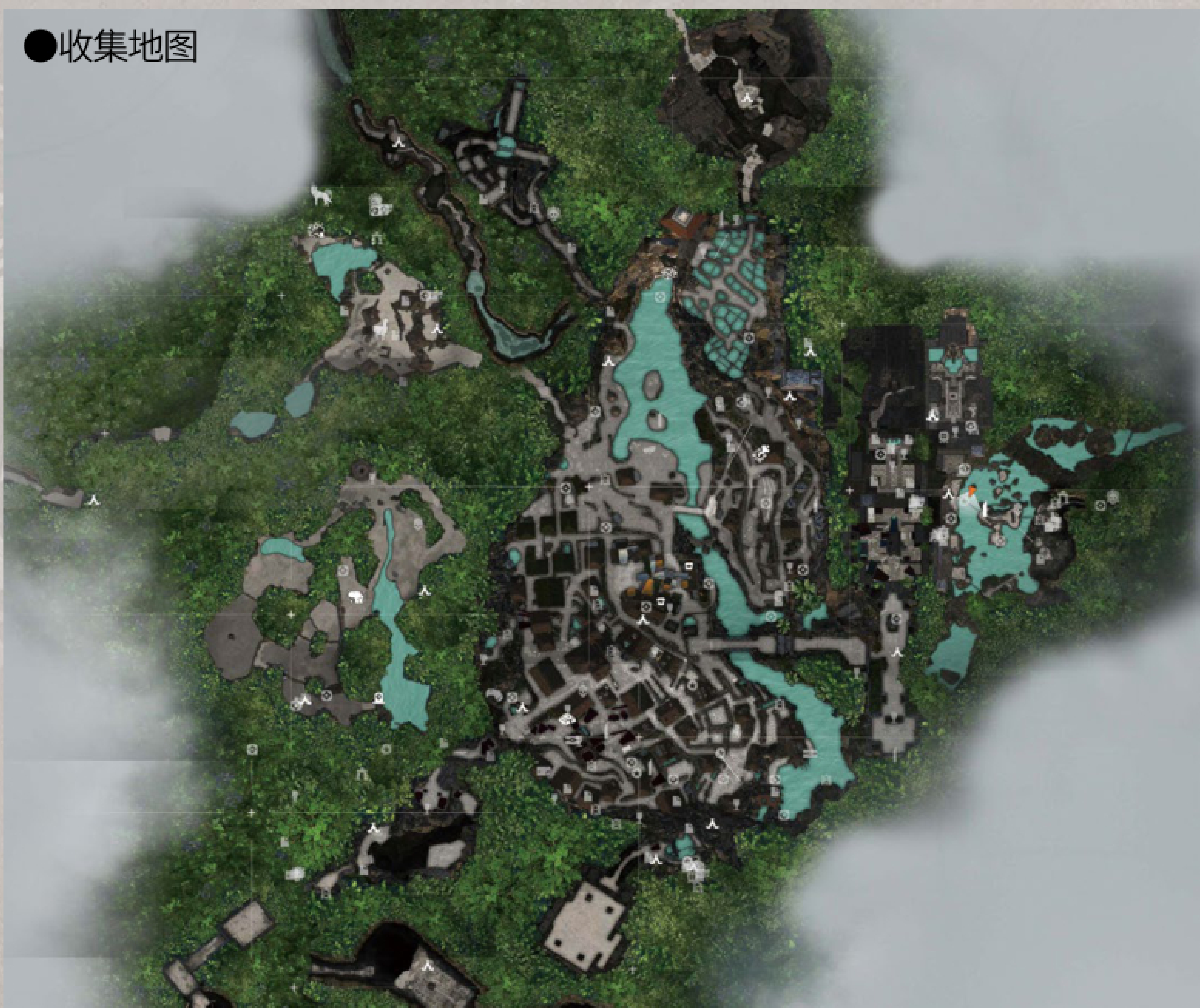
3. 当玩家进入废弃村庄后，对应的区域地图其实就已经变成了“隐秘之城”地区，但限于任务描述的顺序，收集地图被放在了下一个任务的开头，还好这个区域可以在进行下一个任务时回头过来再收集，所以玩家们也可以不管任何内容直接推进主线，不过笔者在这里还是先描述一下这个区域当中的墓穴里的收集。

这个墓穴（※ 墓穴 5）位于废弃村庄区域东北面，但玩家们不能从水里过去，而是要从水池南面的小山背面爬到顶部，靠这里的绳索柱和墓穴前的绳索柱相连创造出通道滑过去。

墓穴里面的路比较直，躲过一个陷阱后来到中央深井的顶部，往右看可以看到一个壁画（※ 墓穴 5- 收集 1），左边则有楼梯可以让玩家下楼，不过最终还是要潜入水池里。入水后直接下潜到最底下，中央被雕像围住的土堆是一个贮藏点（※ 墓穴 5- 收集 2），之后通过隙缝进入下一个区域，往前游可以在一个气室旁的祭坛上看到一个遗物（※ 墓穴 5- 收集 3），遗物的右边有个分岔路，建议先走没有被挡住的右边，解决一个长矛陷阱后可以找到一幅考古学家地图（※ 墓穴 5- 收集 4），继续前进下水后可以在挡住去路的木栅栏前找到一个贮藏点（※ 墓穴 5- 收集 5）。

回到岔路，这次走左边，挡路的障碍被能够用攀爬斧挖开，路通往的就是棺材所在的房间，这里还有两个需要用强化匕首才能打开的障碍，可以暂时无视。棺材就在另外两个通道通往的上层，拿走后可以从棺材后方的路离开墓穴。同时完成这个墓穴会激活挑战“死亡细语”（※ 挑战 9），要求玩家探索 4 座印加人的墓穴，考虑到这些墓穴也是后面会提到的，就不专门提哪个是对应挑战了，只要玩家探索完所有墓穴后，这个挑战是必定会完成的。完成墓穴后，玩家可以推进这个区域的剧情了，在遇到小男孩之后，玩家会直接被剧情带到隐秘之城的内部，主线也会进入下一个任务。

隐秘之城



●难点 / 收集提示

1. 在隐秘之城区域，劳拉只能够穿着特定的几套服装，可能会失去一些之前比较习惯拥有的服装增益，常规武器也只能用弓，得稍微适应一下。注意传奇服装部件和某些特定的特定的套装虽然可以穿，但穿了就没法和隐秘之城里的市民对话，所以还是得穿他们风俗上承认的服装。

虽然主线要求玩家跟着乌努拉图走一趟，但玩家们也可以不跟她走，直接跑回她家里，调查大本营然后通过快速移动去收集物品，不过从剧情体验考虑，笔者建议大家先走一趟再来收集，不用太功利。但路过市场的时候玩家们可以在商人处购买一些提高携带弹药 / 物品容量的袋子和强化匕首，方便后面探索和收集。

另外玩家可以尽量和途中碰到的羊驼互动，只要数量达到 5 只就可以完成成就 / 奖杯“羊驼之友”（繁体中文的译名是“我草泥马”，有点调皮）。

2. 等剧情完成后，建议直接从地图的西北方通道回到之前遇见艾

TIPS 坚忍不拔草药升级对应技能后，可以延长劳拉在水中的憋气时间，但是水中不能服用，所以要在下水前先使用。

兹利（就是那个小男孩）的废弃村庄，地面上能够走的路被人群挡住了，但玩家可以从河流一直往北游，来到附近后再上岸跑过去。

在村里玩家可以激活一个大本营，然后往来时路看，应该可以发现一条通往附近屋子顶部的环形石梯，走上去会发现一个吊起来的绳结，玩家可以跳过去甩出钩斧，将其拉倒，并激活挑战“舍去小数点”（挑战10），需要玩家拉倒3个绳结，其他两个分别位于城市的西南方靠中央和最南方靠中央一点（最南方的石碑附近）。

3. 在乌努拉图家出口从挂着黄色布的木门框往下走，不远处的茅草屋顶上有一个秃鹰巢，跳过去拿走里面的羽毛可以触发挑战“保持冷静，继续潜行”（挑战11），要求玩家从3个秃鹰巢里拿到羽毛，城市里的秃鹫巢不止三个，玩家请多多搜索高处，在前往搜刮很多收集品的路上玩家都会碰到，靠近巢穴时其上方会出现秃鹫图案，比较好分辨。

4. 乌努拉图家北面地图最顶部有一个石碑，谜底就在这个盐田区域的东南方，一个黑色的方形石柱凹进去的一面中。

而城市上方水域的南方小岛上石碑的谜题对应的谜底位置就在水域的最北方，在瀑布下的水底处附近就可以找到。

然后乌努拉图家南方也有一个石碑，谜底就在石碑的正西方，一个稻草人的身后。

5. 在城市的西南面区域，玩家应该会看到一些建筑外有一个用带绳索的木杆挂着的图腾，射击绳索箭将其拉下来，可以触发挑战“变天”（※挑战12），要求玩家摧毁5个类似的图腾。这些图腾都位于西南面的中央区域附近，在房子之间搜索时，请记得注意门上方的区域，有一个图腾甚至挂在了非常高的房屋窗户上，需要玩家在搜索收集品时记得抬头观察。

6. 城市西南边一个广场处，中央有一个石碑，谜底就在其东南方的高台上，这里的树上挂着一个金鸟雕饰，下方就是谜底所在。而更南方的石碑谜底则是在其正东方，也就是场景东南方向大本营处的北面，从这个大本营出来后一直往北走下楼梯，在梯级尽头就能找到，而这个石碑上方就有一个前文提到的“舍去小数点”挑战中需要拉断的绳结。

7. 在城市最南方的石碑西南边，有一个能够攀爬的壁面，爬上去后，沿着平台左边的壁面继续爬，到尽头后索降下去，可以通过木杆借力跳进一个山洞，会发现一个古墓（※古墓4）。

进入这个古墓需要跳水，从水中爬上岸可以激活一个大本营，沿着楼梯走到古墓入口正下方，爬上去后挖开古墓入口的障碍物，经过一段比较套路的攀爬跳跃阶段，玩家就能够翻入古墓。

落地后会立刻碰到一个文献（※古墓4-收集1），下楼梯右转会碰到一个壁画（※古墓4-收集2）。接下来看似没路可走，其实回到在之前的拐角处抬头，玩家应该能够看到墙壁上的绳梯，并激活一个大本营。

从大本营处的房间用木杆跳到能够用攀爬斧的壁面，然后索降到地面后，先往左边看，那扇金碧辉煌的大门下方有一个壁画（※古墓4-收集3），接着沿索降时面向的方向的通道走，遇到一扇大门时，劳拉可从下方钻过去，进入核心解谜区域。

古墓核心里是一个光线谜题，玩家需要通过各个镜子折射光线来创造道路。首先把当前平台的镜子移动到朝向左边的柱子，会激活机关创造出一条通道，来到左方的平台。这里的第二面镜子也进行同样操作，照射到左边的柱子上，触发一条新的通道。

来到新的平台后，先别急着解谜，走左边的大门，里面的桌子上有一个文献（※古墓4-收集4），而从文献处往通道最里面看，应该可以看到贮藏点（※古墓4-收集5）的闪光。

拿完收集后回归解谜，先回到之前的第二面镜子处，将其光芒通过中央的高台机关底部，照向正对面的远处柱子，创造出通道，然后回到第一个镜子处，让其转向右边的柱子，创造出通道。

沿着这条新通道，玩家可以来到第三面镜子处，因为只要第三面镜子从中央平台的照射点上离开，平台就会下降到最底下，挡住从第二面镜子处照向第三面镜子附近的柱子的光线，从而让通道消失，所以玩家需要把第三面镜子的光照向这个平台，让通道重新出现，然后回到第一面镜子处。

把第一面镜子转回最左边，创造出前往第二面镜子的通道，然后把第二面镜子也转到第一面镜子照向的柱子处，再回到第一面镜子身边，把其照向远处第四面镜子旁边的柱子，接着再回到第二面镜子旁，把光线射到最左边的柱子上，现在玩家们就可以前往第四面镜子处了。

第四面镜子旁有一个壁画（※古墓4-收集6），注意别漏了。把第四面镜子照向离祭坛所在平台最近的柱子，然后玩家可以跳回位于第四面镜子和第二面镜子之间的平台，这里有路前往中央的金色平台，现在玩家在这里沿着两条通道跳过去，就可以到达祭坛，获得奖励：技能“麝雉之饥”。

现在玩家回去第二面镜子和第四面镜子之间的平台，之前进去收集的那扇门右边有一个攀爬点，玩家们可以从这里离开古墓。

8. 城市的西北边的水池旁，还有一条矮通道，会把我们带到隐秘之城最西边的森林，这里南方的水域处有一个古墓（※古墓5）和一个墓穴（※墓穴6），鉴于墓穴内容比较简单，而且需要爬上水池东面的墙壁一路爬到顶来进入，所以优先讲一下墓穴的攻略和收集。

刚进墓穴的门后跳过一个落穴陷阱，前面就会碰到一个遗物（※墓穴6-收集1），走过不远处的窄缝后则会遇到一个文献（※墓穴6-收集2）。

真正进入墓穴后，遇到分岔路时建议走左边，是死路但有资源，之后走右边，进入一个天井区域后，跳到下一层，在一道石梁连接着的二层平台上，玩家们应该可以注意到对面平台上的一个文献（※墓穴6-收集3）和下层的一张壁画（※墓穴6-收集4）。

拿完收集后，挖开最底层西南方的墙壁，通过钩斧跳过一个长坑后进入另外一个天井。先走到最西边进入一个底层房间，这里有一张考古学家地图（※墓穴6-收集5）。之后回到天井往上爬，很容易就可以到达棺材所在的房间，拿走装备的时候也会达成一次“死亡细语”挑战的完成度。

9. 离开墓穴后有跳台可以落回下方的水池，记得要用燕式跳水完成挑战哦。然后就可以开始攻略古墓了。

我们可以从水下的隙缝进入古墓。进去后正面就会看到一个水底下的贮藏点（※古墓5-收集1）。这里记得继续前进之前先上浮换口气，因为之后要游比较长一段距离，还好是直道一条。

从水中出来后通过索降落到下层，玩家可以发现一个大本营和一张壁画（※古墓5-收集2）。后面就是古墓的核心解谜区域。

老习惯，解谜时我们还是先要关注收集，推下最开始的开关启动谜题后，往右下方看，应该可以看到下面平台上的一个文献（※古墓5-收集3），而在文献西南边的水底下有一个贮藏点（※古墓5-收集4）。

搞定收集，我们可以回到开关处，其所在平台的东边有一个延伸出的部分可以让玩家跳到被机关阻挡住的上方平台区域，躲过几个简单的机关后，用索降可以进入下一个区域。

刚进新区域玩家应该就可以在左边发现一个壁画（※古墓5-收集5）。调查后推动壁画右边不远处的开关，打开前进的路，不过路上的机关也会被激活，需要看好时机跳过去。

跳过机关后先不要急着走，回头看会发现来时方向的下层还有空间，里面有闪光，那是一个贮藏点（※古墓5-收集6），不过大家记住这里就好，不用过去，因为这是离开时的路，到时候顺便收集就行。

一旦玩家进入到核心区域，祭坛就会升起，变成一个超级死亡旋转图腾，玩家们先不用急着推入口处的两个开关，而是先躲过柱子的扫荡来到场景的西边的跳台上（需要进入旋转图腾的攻击区域，并且顺时针跑来躲开攻击，注意地上有隙缝要跳过），来到场景的另一边，会发现一个大开关。

注意，把大开关拉到最后可以让中央的图腾柱收起攻击杆，但是会启动附近通道的机关，而且开关会不断往前复位，玩家需要从大开关右边的道路算好机关的行动规律一路跑回起点附近，推动开关，这样中央的柱子就会下降一层。

现在玩家需要再进入中央区域，躲过柱子的扫荡来到东边的跳台，沿路再回到大开关处，之后的处理方法和上一次差不多，只不过这一次玩家需要走东边的路线，推下入口处旁边的另一个开关。

步骤达成后，图腾柱会停下来，从入口处跳上去一路攀爬，就可以顺利接触祭坛，解锁技能“斯普之鞘”。注意在解锁这个技能之后，技能树里的追踪者路线所有技能已经全部都处于解锁状态，如果玩家把这个路线的技能都点满，就可以解锁成就/奖杯“专精高手”。

10. 城市中的收集除了不能拿到的之外都拿齐了后，玩家可以推进一下支线。虽然这个区域有11个支线，但一开始玩家能够碰到的只有一个，就是在城市北面木桥西端的小孩子奇奇给予的“死亡之骰”。

任务本身没什么难度，所有需要对话的对象在生存本能视野里都会被标记成绿色，一些角色只是讲故事，一些还会在地图上展示一些要素，例如白水豚的位置和哪里可以偷走一些黄金，甚至还会解锁一位女先知商人，

向玩家售卖最重要的两个物品：攀爬器和开锁器。有这两个物品，之前挡住玩家的特定障碍物和征服者宝箱的锁现在也就不成问题了。

比较奇妙的是，这个支线算是两个支线，帮奇奇拿回骰子是一个，按照死人皮斯科的要求和 5 位流放者对话又算是一个，后面玩家会发现这个地图上起码有另外两个任务也是如此计算，更有一个支线有三个步骤，被算成了三个支线，所以地图上的 11 个支线任务收集严格来说只需要玩家进行 6 个支线任务就可以拿齐。

11. 搞定支线任务后，玩家可以去推进主线了。和艾兹利见面，然后进入地图西南方的区域，这里会很快碰到巨蛇之腹部分的攀爬，没有太大难度，就是观感上比较恶心。另外这个区域是独立于隐秘之城地图外的，但是区域里本身没有任何收集。

12. 进入巨蛇之首后，玩家们会发现这里也是一个独立地图，不过只有一个收集，就在第一个谜题处，记得调查。

这个区域的解谜方法很简单，核心就是先用让池子灌满油，然后推下另一个开关让火烧过去，最终烧掉挡路的障碍物。后面的第二个谜题逻辑是一样的，只是多了一个创造让油能够烧到障碍物处的道路的过程。注意，如果玩家想省事一点，大可以不去推点火的开关，直接用燃烧箭矢点燃油也是可以的。

这里说一下第二个谜题处要怎么创造油的通道，场景里有两个柱子，其中大柱子是可以通过把手转动的，但小柱子不行，需要玩家把其上方的绳索柱和大柱子的绳索柱连在一起，这样玩家推动大柱子把手的时候，小柱子会跟着转。

因为两者连在一起的时候，无法拼成一个能够用的道路，所以这里逻辑也比较简单，先把两个柱子连起来，转动大柱子把小柱子那边的轨道带动到正确的位置，然后切断绳索，再把大柱子这边的轨道转到能够和小柱子那边对得上的位置，接着就是放油和点火了。

懒得动脑筋的玩家可以参考右面两张图里柱子轨道的位置，照着转成这样就好。

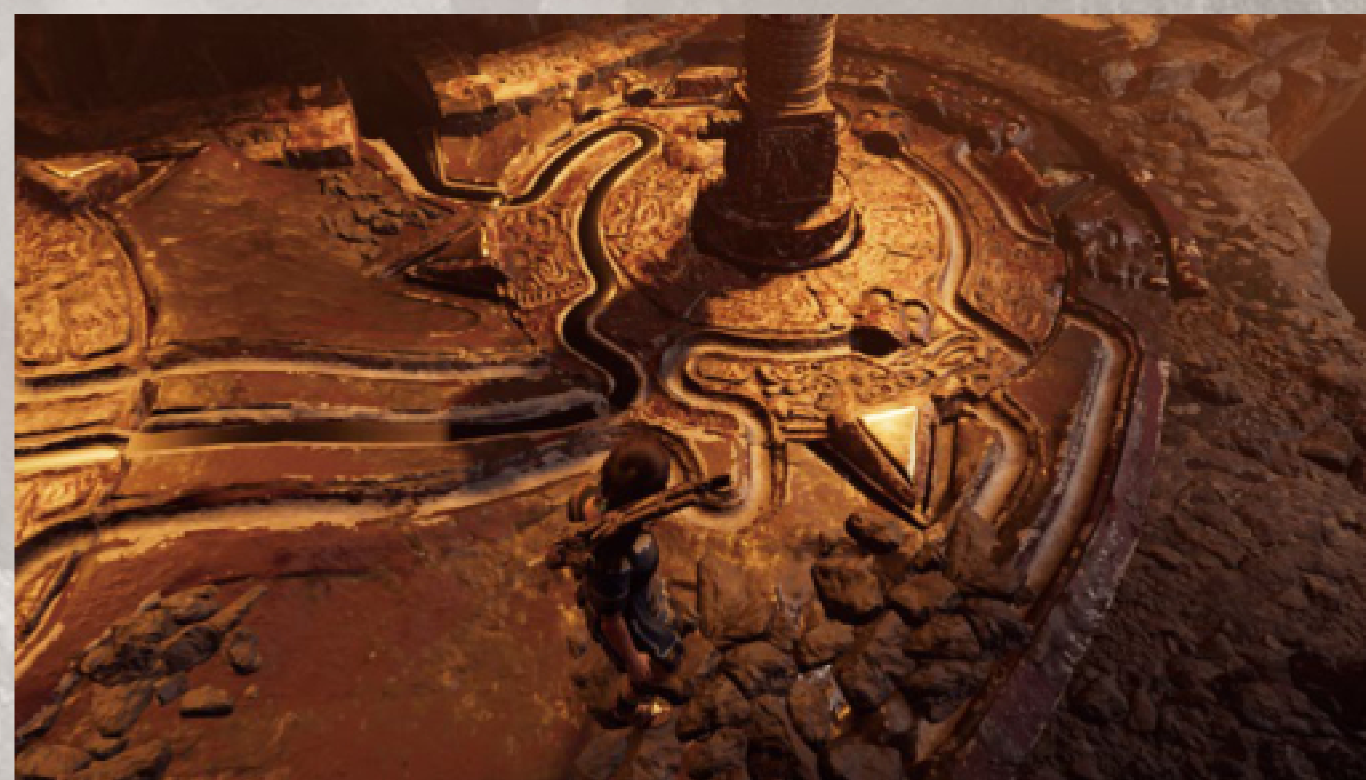
13. 完成巨蛇之首的剧情后，玩家需要经历一场逃脱场景，过程和之前那些洪水里求生的场景本质上是一回事，所以这里也是只提两个难点。

第一点要注意的是第一次跑进民居并从另一边离开时，要正面跳上对着的木台爬上去，左右两边都有士兵，跑过去就是死。

第二点是上了前面提到的高台后，千万不要乱跳，只要时机把握不对没有用上横杆借力跳到对面高台，立刻就是死。

13. 完成追逐后，玩家又可以安然在城市里行走了，这一点挺假的。走出结束追逐的通道后，和大本营东南方能够对话的女 NPC 交流，可以得知一个新的支线任务所在地点，就在乌努拉图家，恰好和目前主线的最后一步任务地点一致，赶紧回去吧。





巨蛇之眼

●收集地图



●难点 / 收集提示

1. 因为这个主线刚开始时需要提一下支线任务，和经历基本上没有收集的“山之神殿”地图（只有一个流程中会解锁的大本营），所以左边放的收集地图对应的是任务后面会提到的“灰岩坑”，大家可以在把任务推进到该区域后再来参考地图上的收集。

2. 开启新主线后，转头进入乌努拉图家的大本营，和乌楚对话，就可以触发支线任务“全心全意”，注意这个支线是跨主线任务的，玩家目前只能完成前两个步骤，最后一个步骤需要后面推进完主线重新回到隐秘之城后才能继续进行，所以这里先讲前两个步骤需要注意的地方。

任务本身的内容乏善可陈，流程也很清晰，所以过程就不多提了，反正就是各种跑腿。惟一值得注意的是玩家会前往地图的西北方区域，这里是一个墓穴（※ 墓穴 7），有几个收集需要提一下。

首先，进入洞穴后，经过两个已经被触发的陷阱，可以在通道中火盆

TIPS 在有服装增益的情况下，猎杀一只稀有动物可以奖励玩家接近100点经验值，几乎等于完成一个挑战，而且这些动物是会刷新的。

旁找到一个文献（※ 墓穴 7- 收集 1），后面的小庭院处有一个壁画（※ 墓穴 7- 收集 2），挖开壁画左边的墙壁，连续解除两个长矛陷阱，会进入一个长方型的房间，左边放着一个文献（※墓穴 7- 收集 3），右边是一个遗物（※墓穴 7- 收集 4）。

之后从文献右边的墙壁顶部的空隙爬进去另一个房间来继续探索，后面玩家就不会碰到收集了，只需要按照简单的步骤解谜，难度也就是墓穴级别，相信大家可以轻松应付。

完成这个支线的前两个步骤，玩家可以解锁成就 / 奖杯“心神合一”。

3. 接下来玩家可以前往山之神殿，这里没有收集要素，玩家们可以放心推进，而且这里可以使用枪械，不过个人还是比较推荐潜行就是了，毕竟敌人的站位还是比较松散，能够用于吸引敌人的物品也比较多，还是比较容易暗杀的。

4. 等玩家把主线推进到灰岩坑地图后，就要注意收集了。跳入湖中后，作好要在这里耗一点时间的准备，因为这里有一个挑战需要完成，一个挑战需要开启，还有一些收集。

. 首先，落水后直接玩劳拉右下方看，可以看到两个箱子，对应的是挑战“水下宝藏”（※ 挑战 13-1，※挑战 13-2），一共 5 个，另外 3 个也在湖里，搞定这里的两个箱子后，向着地图南方的岸上游，在看到一根大木桩时往下看，可以看到第三个箱子（※ 挑战 13-3）。

游到地图最南边岸上，往地图的西边看，可以发现一个带绳索的木制雕像，用绳索箭将其摧毁，触发挑战“以示尊重”（※ 挑战 14-1），其他的雕像位置将会在后文提及。

往触发挑战的雕像处走两步，就会看到一个废墟，从废墟北方边沿打开生存本能视野往水中一看，应该就可以看到左下方远处的箱子（※ 挑战 13-4）。在这个箱子处朝着地图北面游，很快就可以看到最后一个箱子（※挑战 13-5），就靠着场景边缘的石墙。

5. 完成水下区域收集后，进入第二个区域，来到这个区域地图的最北面中心后，攀爬跳跃一小段路，会发现一个古墓（※ 古墓 6），按照黄色骷髅指引下水游泳前进，面向古墓水下入口的区域就有一个贮藏点（※ 古墓 6- 收集 1），之后游进去一段路，玩家就会被水流强行带进古墓中心，从水里冒出来后一路往上爬，来到激活大本营的区域后，继续通过窄缝来进入下一个区域，然后立刻往右看，会发现楼梯旁边的地上有一个贮藏点（※ 古墓 6- 收集 2），而楼梯左边还有一个遗物（※ 古墓 6- 收集 3）。

进入古墓核心区域的谜题比较简单，把挡住大炮的车子拉开，然后把大炮整个往挡路的障碍物上推，它会沿着斜坡加速把障碍物撞烂。进入核心区域后，先别急着解谜，找收集优先。在大炮停止的位置左前下方的水里有一个贮藏点（※ 古墓 6- 收集 4）。

之后玩家可以来到船的另一边，把木筏推进水里，作为平台垫脚。然后一路从船的侧面爬上去，来到船中央的桅杆操控把处，将桅杆上吊着的大炮挪到顶部有障碍物挡住的船尾室上。接着先去船尾的南边，这里有一个绳梯可以让玩家一步步降到之前从东面进入这个区域时到不了的水域，在船的正下方水底下有一个遗物（※古墓 6- 收集 5）。

之后朝着船头方向跳入位于船中部的缺口，撬开水下的铁门直接游到船头。从下方攀爬跳跃到顶部，再从船北面倒塌的木杆跳到远处的壁面，一路攀爬上去，然后通过山崖跳到瞭望台上。把瞭望台上的绞盘撬掉，然后继续往上爬，沿着挂帆杆子跳去北面石壁的上一层，一路跳回船首的桅杆下面。

使用这里的桅杆操控把，将其转至面向船尾桅杆上挂着的箱子处，现在玩家可以利用附近面向船尾处的箱子跳到船首桅杆上，再一路向着船尾前进，直到爬上船尾桅杆的瞭望台上，破坏绞盘，大炮就会砸坏船尾室的屋顶，让玩家能够进去。

房间里地板上有一个文献（※ 古墓 6- 收集 6），调查祭坛可以获得奖励：技能“凯门蜥之息 II”，之后把祭坛左边的障碍物用绳索箭拉烂，就可以离开这里了。

6. 搞定古墓之后，继续推进主线，在这个区域的最西南方，玩家终于获得了霰弹枪并激活了大本营。别忙着走，从大本营往来时方向看，会发现一个木雕像（※ 挑战 14-2）。记得趁机在大本营改造一下霰弹枪，毕竟后面的战斗还是很依赖这个武器的。

7. 往前走没多久，劳拉就会被拖进一场防守战里，敌人就是之前把圣三一杀得鬼哭狼嚎的野人。不过他们主要攻击手段是近战，虽然威力不低，但如果玩家注意保持移动和回避，并不容易被打中。

另外要多利用场景里面的毒气罐，将其打爆可以引发范围的燃烧效果，就算有时候没能烧死敌人，也可以让其陷入硬直，创造攻击时机。场景里还有几个霰弹枪的弹药箱，记得搜刮一下，保持弹药充足。

8. 解决战斗后从有大量野人涌来的入口处往前走，不远处就会碰到一个木雕像（※ 挑战 14-3）。后面的解谜区域，谜题本身没有难度，在水下把堵住水轮的障碍物挖掉，然后用绳索箭把水轮和附近的转轮机关连在一起，再转动机关，让水轮下方的通道露出来即可。

9. 沿着水轮游到另一个区域，后面的部分主要就是一些收集以及和野人的战斗，进入灰岩坑的核心区域后，玩家会进入既要打野人，又要解谜的紧张节奏，不过实际上野人的出现还是有一定规律的，所以不必太紧张。

劳拉割断绳索进入水中后，跟着任务指引上岸，杀死一个野人后进入其所在的房间，往左上角看可以发现一个木雕像（※ 挑战 14-4）。这里以后会变成大本营，不过目前是没有篝火的。

10. 继续往外走，要小心野人的偷袭，这个区域的解谜方法是转动龙头来让水流达到目的地，先把东北方那个绳索箭障碍物拆掉，然后前去任务地点，这里有一个机关，玩家可以站在旁边对着远处的那些有绳索的龙头装置射击，就可以通过机关转动龙头。

注意，几乎每次玩家成功转动龙头都会刷出野人来骚扰玩家，有的甚至还是用远程攻击的，所以枪械的弹药不要省，而且要坚决贯彻杀光后再解谜的顺序，不然有可能会阴沟里翻船，被野人活活用近战打死。如果玩家有点出“毒蛇圈套”的话，可以把之前死掉的野人都改造成暗雷，这样等下一波野人出现想要围攻玩家时，直接朝着之前的暗雷处逃，就可以让近身的野人被秒杀。

这里说一下解谜顺序，先转动中间位置的龙头，移到最右方，这样玩家可以通过远处的木板平台跳上这个龙头，去最顶层拆掉挡住最上方龙头绳索的障碍。

障碍去除后，把顶部龙头转去中间龙头的顶部，让水流到上面，再把中间龙头转向下方龙头处，然后把下方龙头转向水车，这样就可以带动水车运行。

11. 沿着之前用绳索箭拉出的缺口，玩家可以前往场景的另一边，注意是用从水底下通过水车的空隙游过去，上面是走不过去的。来到另一边后向着北方游，在看到左边有一个需要用绳索箭拉倒的障碍的同时，应该也能看到正面的那个木雕像（※ 挑战 14-5），这就是挑战要求的最后一个雕像了。

之后来到解谜的区域，先把远处射弓箭的野人和附近会冲过来的近战野人都突掉，之后记得看一下最下面的龙头所在的水池，会看到龙头下方被障碍卡住了，但是现在水位不上不下，劳拉是拆不了障碍的。

解谜的方法也很简单，把中层的龙头转向下层龙头所在的水池，让水池里的水位提升，之后下去拆掉障碍，再把两个龙头的方向调整至水可以流到水车上就好，之后玩家就可以安心看剧情了。

12. 等剧情结束后，又是一段逃亡过程，这里开头就展现了本作游戏设计上的不走心，玩家看似需要跳去对面平台，但实际上是需要用出钩斧才可以成功跳过去的，可是游戏过程当中几乎根本看不到钩斧支点的存在，因为玩家当时的视野肯定是集中在前方的。

类似的跳跃点在中途还有一个，还好其他部分都比较简单，所以整体过程还是比较顺利的，但笔者有预感很多玩“走火入魔”难度的玩家要在这里骂街几次。（笑）

之后劳拉会在回到隐秘之城的途中解锁沿攀爬工具，从而能够跳上一些特别有难度的攀爬墙面上。后面的攀爬阶段视觉观感上来说比较有突破，但操作层面上没什么特别的难点，就不多提了。



存活的叛军

●难点 / 收集提示

1. 回到隐秘之城后，虽然任务提示是返回乌努拉图的家，其实地点已经改成了之前提到的秘密基地骷髅洞。这里的剧情完结后，劳拉可以凭新获得的巨蛇哨卫服装混进上层区，里面也有不少收集。注意穿这身服装时，玩家是不能够和反叛军对话的，所以一般的市民也不会和玩家谈话，如果之前有支线任务没做，就得换一身衣服才能接到。但同时本地市民当中的上层居民也会开启和玩家的对话选项，大家可以不妨探索一下。

2. 但在进一步推进主线之前，我们还是先完成一下骷髅洞里新开启的支线任务“自由”。和之前的支线类似，跑腿的部分没什么值得一提的，后面拯救科尔奎的部分原本应该是想要把玩家引导到古墓去，但鉴于我们之前的流程里已经把那里解决了，现在进行到这一步时大家可以快速移动到神庙通道大本营，原本这个大本营后方被封住的通道现在就可以进去了，不过在进去前建议大家准备好药物，并且换上最趁手的弓箭，因为在这里玩家需要面对毒蛇守卫的围攻，其中近战的毒蛇守卫攻击力还是挺惊人的。

不过这里也有一些赖招，例如玩家可以用场景当中的罐子做成烟雾弹，敌人靠近时直接对着自己脚下一丢，他们就会被呛得咳嗽，趁机乱箭将他们射死就好。远程的那就自然是靠引爆场景当中的炸药桶来直接将其秒杀。如此坚持几波，敌人就会被杀光，任务也会顺利完成。

3. 接下来玩家们可以推进主线了，和之前挡在上层区门前的守卫对话，被允许入内。在必经之路上玩家会遇到一个石碑，接着继续往北走，沿着大本营北方的楼梯上一个楼层，会看到一个巨大的雕像，其右脚旁就埋着前面石碑的谜底。

4. 在上层区和艾兹利碰头，他除了会教给玩家暗号，还会触发一个新的支线“逃离处刑”，因此这里以先进行支线为前提介绍一下步骤。

玩家在接近支线目标地点之后就会接触到卡娅拉，之后玩家需要想办法救出哈坎。这时候监狱门前会有几个人在生存本能视野里都变成了绿色，但是想要触发开启监狱大门的情况，要按照顺序来和他们对话。

首先，和场景西北方的祭祀对话，要求他吹响号角停止祷告活动。然后和场景东面的鼓手对话，要求他奏乐，这样人群和监狱前的守卫都会被吸引到舞台前方。

这时候和监狱两旁的两位男子对话，他们会答应帮忙，拉开监狱大门旁的两个机关，劳拉就可以进入监狱了。注意这个过程是有一定持续时间的，过了之后守卫会回到原位，需要玩家再进行一次上述操作。

进入监狱救下哈坎，门却关上了，所以玩家要自己挖出一条新路来逃亡，然后跟着哈坎跑，最后调查大门就好。任务完成后玩家会获得一把强化过的匕首作为奖励。

5. 在完成支线后，玩家们可以推进主线，进入下一个区域，当然之前别忘了清这里的收集。进入两个守卫看守的大门，对上暗号后入内，观看完剧情后，先把这个场景里的大量收集拿完，接着玩家就可以沿着场景东面的路进入新场景。

6. 如果你们觉得之前的收集已经密集得让人有点想吐，那么这个区域也足以让你们头皮发麻，因为剩下的隐秘之城收集几乎都在这里了……

吊桥处是走不通的，但玩家也不需要走那边，先往北边走，可以发现一个古墓（※ 古墓 7），进入里面，游过一段水下隧道爬上一个地面有沙的平台后，往右看就可以发现一个遗物（※ 古墓 7- 收集 1），而后面的场景直接走到最东方，就会发现一个贮藏点（※ 古墓 7- 收集 2）。

之后在东南的攀爬点往上爬一段，就会碰到一张壁画（※ 古墓 7- 收集 3）。后面玩家会解锁一个大本营，而从这个大本营所在的悬崖往下看，会看到贮藏点（※ 古墓 7- 收集 4）的闪光，再往前游一段，就会进入核心解谜区。

一开始先不要手贱拉最近的开关，去下层，通过踢动或是对着其上面的绳索射箭来拉动木筏，然后将其和大门处的绳索柱连在一起。接着可以爬回上层拉刚才提到的开关，下方会被灌满水，木筏被升起，顺便就会



把大门拉开。

顺着大门进入一条水道，可以游到旁边的另外一个水池，这里玩家要干两件事情，第一是撬开这边水池的放水开关，让水流走，第二是用绳索箭把阻挡两个水池之间通道的阻碍拆掉。

之后会刷出几只野人攻击玩家，鉴于这个古墓里已经开放了现代武器使用权，隔远用突击步枪把他们干掉就好。接着用绳索箭直接把木筏拉到第二个水池，然后再次爬上来时的平台，用开关放水。

现在通过两个池之间的通道来到第二个水池，木筏应该已经浮起来了，玩家也可以通过它作为平台，跳上地图北方的入口。这里一路往上走，解决几个野人，并拉下第三层的开关，结果虽然水位是跟着上来了，但开关坏了。

站上随着水位升上第三层的木筏，注意场景的西北方，会看到一个有绳索柱的水轮，把木筏用绳索箭连到水轮上，它就会把木筏拉过去，玩家可以趁机跳上水轮旁的平台。

现在玩家可以把水轮和场景顶部的拉环连起来，这样子拉环对应的平台会被拉起来，不过第一次成功达成这个条件时，会刷出两个野人，搞定他们之后玩家得再试一遍。

平台被拉起来时，玩家需要跳上正在围着中央区域不断漂流的木筏，并且爬上中央区域，一路赶在水轮和拉环之间的绳索被拉断之前跳上平台，并再跳到场景最顶部的入口处，不然就只能再次重试。只要玩家成功跳进去，就可调查祭坛获得额奖励：技能“美洲豹之爪”。之后玩家可以从祭坛右边的水道乘滑索离开。

7. 回到古墓入口，爬回最上层，面向北面，会看到一片对应攀爬斧的墙壁，这是推进主线的路。在第一个需要索降的地方，打开生存本能视野，玩家应该能够看到悬崖上插着一个骷髅做的图腾，将其撞烂可以触发挑战“落水骷髅”（※ 挑战 15-1），另外两个骷髅也在这个区域，第二个是在第二个索降点处（※ 挑战 15-2），玩家需要斜着摆荡才会触碰到，第三个骷髅比较远，后面再提。

玩家随后会推进到一个用绳索柱互相连接来创造渡江通道的地方，来到对面平台后，走左边，爬上平台后，正面就是一个墓穴（※ 墓穴 8）。

8. 墓穴里只有一个贮藏点（※ 墓穴 8- 收集 1），就在劳拉挤过一道隙缝，然后看到上方有特殊雕刻的地方，立刻往左前方看，就会看到地上的闪光点。

这个墓穴里玩家打开棺材前的大门时，会触发机关，洞穴里会开始灌水，先不管进去打开棺材，可以完成一次“死亡细语”的挑战次数。之后离开时除了需要游泳，路上得记得用一下气室换气，其实难度上没什么分别。

9. 之后回到前面用绳索渡河的地方，这次往南边走，遇到第一个需要钩牢石壁的地方，打开生存本能视野，就可以看到第三个峭壁上的骷髅（※ 挑战 15-3），撞碎后达成挑战。接着沿路继续爬，就可以进入牢房并完成目前的任务。

最后的大帝

●难点 / 收集提示

1. 剧情后离开牢房，完成和乌努拉图合力暗杀的部分，先不要跟她上独立木桥，左转下楼梯，拉开阻挡的木板，然后调查不远处的石碑，接着立刻下楼，找到一个被木杆支撑着的头盔，谜底就在它旁边。接着从吊桥回到刚进入这片区域时的平台，这时候堵住南方攀爬点的守卫也消失了，从这里爬下去，通过索降可以跳到场景西南方的平台，尽头的右边则是一个墓穴（※ 墓穴 9）的入口。

TIPS 信号弹打在敌人身上效果很夸张，但其实打在地上也可以产生一定的范围影响。

2. 进入墓穴没多久，玩家就会滑坡而下，之后进入的第一个房间右边放着一个文献（※ 墓穴 9- 收集 1），之后跳上升降架直降而下，就可以开启棺材。如果之前玩家们是跟着前面的指引走，这里也应该完成了挑战“死亡细语”。

继续走墓穴中的路，连续解决两个长矛陷阱后，在遇到的岔路左转，立刻就可以看到一个壁画（※ 墓穴 9- 收集 2），同一个房间里还有一个文献（※ 墓穴 9- 收集 3）。拿全后就可以挖开这个房间的墙壁缺口，离开墓穴。

3. 回归主线，一路跟随乌努拉图前进，进入古墓的花园区域后可以熟悉一下地形，后面玩家需要在这里跟毒蛇守卫们打一场。

爬上巨像的过程比较简单，先从有攀爬斧对应墙面的右脚开始，从身体侧面爬上右手，再用钩斧来到左手，最后跳向左肩后的攀爬点并投出钩斧，就可以爬上去。里面纯粹就是一段剧情，不过玩家可以顺便拾取一些物资。

4. 剧情过后，玩家需要在花园区和毒蛇守卫们战斗，不过这场战斗如果玩家处理得好，也可以安然潜行过去。重点在于保证中央的高台上有一个诱导箭矢插在地面上，这样任何上去的敌人都会被毒死，就少了一个能够看到全场情况的视野，很多敌人会因此进入能够被劳拉安全暗杀的状态，之后玩家只要依靠草丛的遮掩，很容易就可以把敌人一个个杀掉。

解决敌人后离开场景，触发剧情，隐秘之城现阶段的故事算是告一段落了。

倾盆大雨



●难点 / 收集提示

1. 波文尼尔石油田是一个单独的区域，有自己的收集，不过量并不多，玩家更需要操心的是战斗部分，毕竟一开始劳拉只有一把匕首，被发现了就基本是死定了。

比起单纯的暗杀，个人更推荐用“巨蛇圈套”制作的尸体暗雷，故意在开阔地点杀死一个敌人，然后在其身上安装暗雷，引来新的敌人将其毒死后，趁机赶紧在这个敌人身上布暗雷，只要节奏把握得好，可以让敌人来一个送一个。

2. 热成像士兵看起来很有威胁，但实际上他们的视野范围也并不是那么广，而且因为他们不能看透实体掩体，所以躲起来还是比较方便的。另外也正因为他们对于草丛中的信号敏感，玩家可以直接把敌人拖进草丛杀死后，埋下暗雷，然后故意蹲在里面，等这类敌人对草丛起疑时溜走，对方就会傻傻走过去毒死自己。另外通过破坏发电机的方式来引起敌人注意并守点偷袭也是个好方法。

3. 最后的区域是强制的正面大战，战斗和核心是引爆油桶炸伤直升机，不过之前玩家要先过一段惊险的追杀戏。一开始的油井柱核心就是往上爬，除了中途要转向一次，其他时候都是往上攀，然后沿着栏杆跳到另一个平台上。之后的路数也类似，除了一次平移，仍然是拼命往上爬，直到触发动画。

4. 动画后就是正面战斗，第一个战斗区还不会和直升机正面刚，所以油桶尽量用，保证快速炸死敌人，并且躲在开头处的铁板后一直和敌人对枪就好，不需要冲出去。

敌人死光后，直升机会炸掉场景，开出一条新的路，之后的第二个战场不要急着打油桶，躲在开场处的建筑掩体后，尽量击杀敌人。等直升机出现之后，观察它悬停处下方区域，应该会有两个油桶，分别引爆，很快就可以击杀掉直升机，触发剧情动画。

真理之路

●收集地图



●难点 / 收集提示

1. 圣胡安教会是游戏中最后一个比较大的地图，但收集规模又恢复到了正常水平，而不是像隐秘之城那么用力过猛。

如果只是推进剧情，玩家只需要在教会的区域活动，但想要全收集，就不能只呆在里面了。不过从效率角度考虑，还是先搞定教会当中除了主线之外的内容，然后再踏足外面的荒野要更合理一些。

2. 劳拉能够移动后，先后退几步，往东边走两步，会发现一个大本营。激活大本营后看回之前所在之处，进入生存本能视野后，应该会看到一个旗杆被高亮标示，这就是最后一个挑战“旗帜飞扬”（挑战 16-1），和旗杆互动割开系绳就可以让旗子升起，达成一次挑战。

3. 进入教会建筑区的大院，往最北方的小路走，尽头有一杆旗子（挑战 16-2）。接着穿过这个旗杆东面的小屋，从东北方向的门往外看，会看到一扇大门，旁边有一杆旗子（挑战 16-3）。

之后根据主线指引，去和艾比的朋友见面吧。和她对话完毕后，再和她身旁的男子对话，可以触发支线任务“偏逢霉运”。对话完成后往右边看，除了一个绳索柱，大家应该还可以看到一杆旗子（挑战 16-4）。

4. 支线本身的第一个难点是解开小孩子给出的谜语，不过其实玩家可以抛开谜语直接在墓地搜索，靠近谜底后手柄就会震动，位置就是墓地的西边，一个大石盘旁边的泥地里。注意虽然地面可以挖开，但这里不算是贮藏点。

之后跟着十字架的指引走，就可以顺路进入野外，在经过教会外石桥

TIPS 震撼弹的最大用途其实不是把敌人击倒后摆脱对方，而是直接跑过去将其处决掉。

后，玩家会遇到分岔路，走南边延伸的那条下坡路，后面会遇到的最后一个十字架，按下按钮，发现后面的暗门，这里是一个墓穴（※ 墓穴 10），进门之后立刻就会在左边看到一个文献（※ 墓穴 10- 收集 1），接着一路进入墓穴内部，会在棺材所在的区域找到支线的任务目标伊莎贝拉。

和她对话后打开棺材，之后沿着附近的墙壁下方破口离开，进入另外一个房间后前走几步往左边看，会发现一个壁画（※ 墓穴 10- 收集 2），之后往房间的南面走，跳过一个落穴陷阱后，会到一个放在石头上的文献（※ 墓穴 10- 收集 3）。

接着回头，从之前看到壁画处右边的墙壁裂缝里前进，刚离开裂缝应该就可以看到左前方一具骷髅旁的文献（※ 墓穴 10- 收集 4）。接着往前走，跳过一个需要用上钩斧的大长坑后，左拐走几步就可以看到一个在祭坛上的文献（※ 墓穴 10- 收集 5），然后往上爬，来到另一个平台后，往左边对面的另一个平台跳，这里尽头有火光的房间里有一个遗物（※ 墓穴 10- 收集 6）。

拿走遗物后跳回原路，这次往前走，跳过一个落穴陷阱并经过一条矮通道后，会遇到一个本作当中非常罕见的触压陷阱，玩家可以在触发后掏枪打爆陷阱上的弱点来将其无效化，但个人建议离远点直接射击触压点就好，这样风险更低。

接下来玩家会遇到一个开关，先别急着推，来到开关后方墙壁里的隔间处，这里有一个文献（※ 墓穴 10- 收集 7），接着用开关打开门，再用钩斧跳到对面，拉倒一个木制障碍后用攀爬斧爬到顶部，可以顺利回到墓穴出口，之后回去找任务给予人。

5. 任务给予人会建议玩家去找曼奴对话，这是支线任务的第二部分，因为不是特别顺路，所以后面才会提及。我们从之前支线任务给予人所在处的东南方走，道路尽头处不但能激活一个大本营，和附近的男子对话还能得知美洲豹女王所在的区域。之后跳过南面的断桥来到一条新通道处，往前走进入野外区域，右前方不远处就有最后一杆旗帜（挑战 16-5）。

这里的东方有一个盆地，盆地的南面有一个古墓（※ 古墓 8），同时这里也是美洲豹女王出没的地方，武器要随时准备着。

6. 这个区域的收集都在古墓里，所以玩家们可以直接往古墓走，进入古墓内后，往西边走几步就可以激活一个大本营，旁边有一张地图（※ 古墓 8- 收集 1）和一个遗物（※ 古墓 8- 收集 2），而古墓入口处的桌子上放着一个文献（※ 古墓 8- 收集 3）。

比较吓人的是，女先知竟然也在这个古墓外的花园里，真不愧是神棍，擅长神出鬼没，玩家们可以和她继续做生意。

沿着拿到文献处的通道一直走，遇到一个庭院后立刻往右看，会发现一个探险家背包（※ 古墓 8- 收集 4）。随后拉开附近需要用绳索箭破坏的障碍物，爬上墙壁后索降下去，走两步就会激活一个大本营，旁边有一个文献（※ 古墓 8- 收集 5）。在这里玩家最好换上擅长对付人型敌人的弓箭，因为下面的解谜需要用到燃烧箭矢来烧掉一些喷射出的天然气，又有野人（也就是亚希尔）出没，所以长期需要用到弓箭。

玩家在遇到第一个开关时，需要在将其撬开后立刻躲到一边，因为上面的天然气喷射口会打开，之后引燃这个喷射口射出的气体，就能创造新的通道。之后用绳索箭创造滑索来到新平台，右转就会找到一个贮藏点（※ 古墓 8- 收集 6）。接着通过钩斧来到下一个平台，一路往前走，最终会来到核心解谜区域。

这里开场玩家就需要引爆正下方喷出的天然气，把木平台炸过来，记得赶紧跳上去，而且要一直往前推，不然劳拉看似跳上去了，落地前却会碰不到平台活活摔死。

从木平台跳到另一个区域后，往前走一段路，会看到远方有一个天然气口，需要撬开下方的开关才能使用，先别急着去，往左边一点看，应该可以看到不远处一个火盆旁边放着一个文献（※ 古墓 8- 收集 7）。

随后解锁天然气喷口，玩家身后会立刻跑出几个亚希尔，用弓箭搞定或是立刻换上霰弹枪处理掉，跳上回来时的路，往东南方走，这里的路尽头正好就是玩家引爆刚才的天然气喷口后，附近木平台会被炸向的方向，引爆后不要停留，立刻向着尽头对面的平台跳，进入新区域。

走过一个摇摇欲坠的木桥，玩家可以通过一个吊着的木平台爬上一个充满植物的平台，往左看立刻会发现一个壁画（※ 古墓 8- 收集 8），再往前走一小段路，在一个需要被从绳索柱上割开的木平台旁有一个遗物（※ 古墓 8- 收集 9）。

解开木平台后往回走一点，有一个木跳台可以让玩家跳上这个平台，再用钩斧前往另一个木平台，并爬上正面处的高台。这里也有一个需要打开的天然气喷口，打开后又是一波亚希尔，记得先解决近身的，再对付远处平台上的。

之后回到之前需要解开绳索的那个木平台，再回头引爆天然气，这个平台会上升，玩家就可以趁机跳到上方的高台处。来到这里后走两步就会进入战斗，右边会有亚希尔现身，解决后直接沿着这里往下走，引燃天然气喷口后，立刻站上红色石台朝着对面的石壁跳，用攀爬斧爬上去，割开被固定住的平台，继续向前走，路上会碰到一个遗物（※ 古墓 8- 收集 10）。

在路的尽头撬开天然气喷口后，这次倒是没有亚希尔出现了，跳上喷口正对的木平台，通过钩斧来到对面那个从绳索柱上解开的平台，回头引爆天然气，木平台会降落到下层。

跳进现在木平台对面的亚希尔居住区，解决一波亚希尔后，往东北走，爬上一个顶部有天然气喷出的高台，接着一路往最上面走，会看到之前悬挂两个平台的木横梁变成了一个让玩家可以往上走的独木桥，上面就是这个古墓的祭坛。调查后获得奖励：技能“阿华乌祝福”，之后可以从祭坛右边用绳索箭创造通道离开。

个人建议回到古墓中的大本营后，就快速移动到废弃塔楼处的大本营，之后爬上塔楼上层，通过绳索箭来到其北面的平台，这里有一个石碑，读解完后，从平台东面通过索降回到地面，但之后要回头，会看到一个独木桥，直接从独木桥处跳到下方，游到水域北方的中央，这里的水底下有一堆形状类似乌龟的石头（需要一点想象力才能看出来……），前文提到的石碑对应的谜底就在这乌龟的尾巴附近。

7. 进入水域后，继续往南面游就可以进入古墓（※ 古墓 9）了，这里也是支线任务第二部分所需要玩家完成的内容。

上岸后沿路进入古墓，很快就会在路上找到一个文献（※ 古墓 9- 收集 1）。接着从水下游进古墓内部，这个的区域东边就有一张壁画（※ 古墓 9- 收集 2），然后从这个平台往西边上方看，可以看到一个能用绳索拉烂的木障碍。

拉掉障碍后，中央的石像嘴巴处的大门打开，水位下降，进入嘴巴内部，滑下斜坡后潜入水里，往正前方游会看到一个可以钻过去的隙缝。

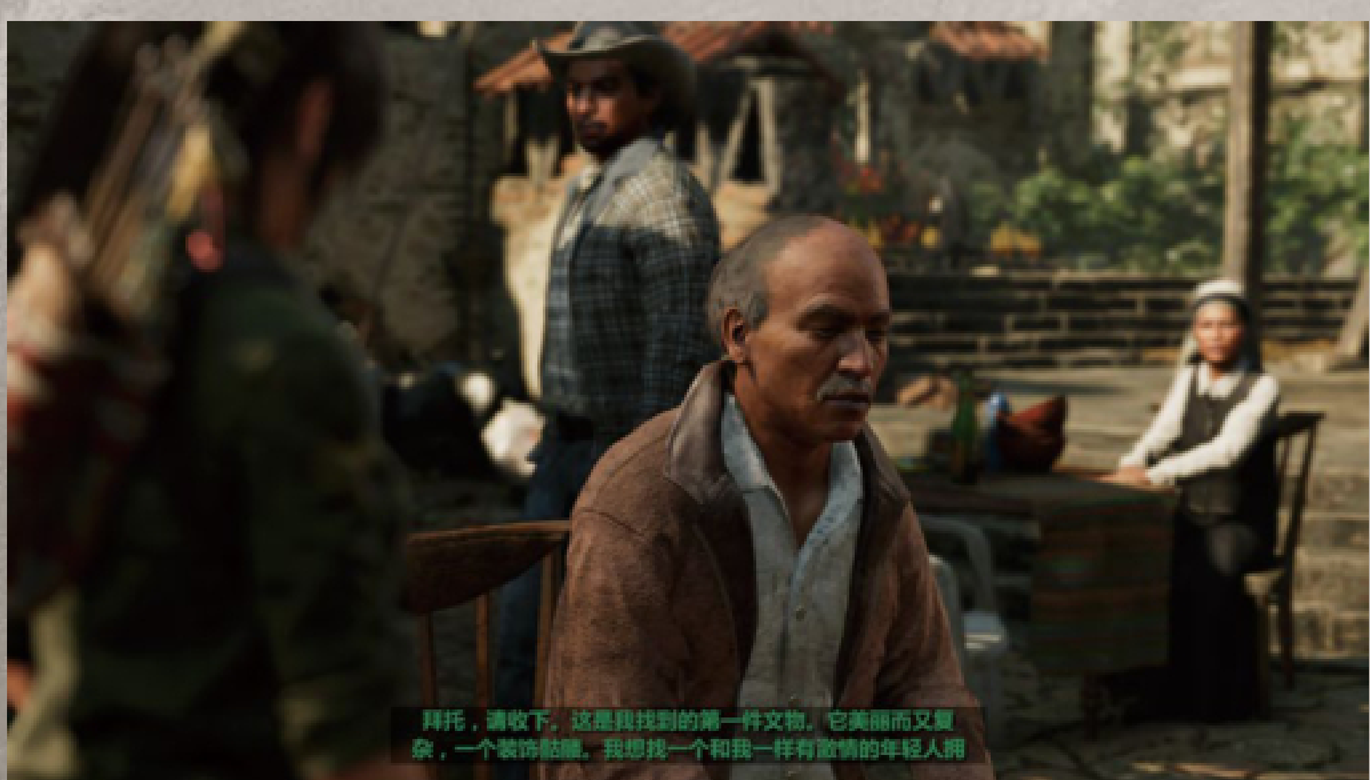
隙缝后方水底下有一个被捆住的木筏，割掉绳子让其浮上去，会激活一个大本营，再往上爬就会进入古墓核心区域。

跳下右边的平台，玩家可以通过水面上的木筏跳到那个被捆在水下的木筏附近，观察好食人鱼的位置后，躲开它们潜入水下切断绳子，连续这样搞定两个木筏后，玩家就可以爬上场景西面的平台，一路走到能够控制龙头的把手附近。这里有一张壁画（※ 古墓 9- 收集 3）和一个文献（※ 古墓 9- 收集 4）。

拿走收集后，把龙头转到右边的石头容器，降低水位，这样子玩家可以跳到正前方的水轮处，把其上方的绳索柱和中央石塔外的拉环连接起来。回到龙头处，做好心理准备，只要玩家一把龙头转回到水轮上让其产生动力，它就会开始拉起大门，不要从开关放手，等拉环被绷紧到拉开门后，立刻把龙头移开，这样水轮不会继续获得动力，也就不会拉断绳子从而令门关上。

接着玩家可以先从水轮的右边跳下水里，直接往下游，会发现一个贮藏点（※ 古墓 9- 收集 5），而这个贮藏点后方通往水轮所在平台底部的门后，放着一个遗物（※ 古墓 9- 收集 6）。之后游到石塔的右边的下方，在一个放了两个零件箱的暗室里可以找到一个贮藏点（※ 古墓 9- 收集 7）。

进入石塔后，往上爬一层就会遇到一个文献（※ 古墓 9- 收集 8），之后来到最顶部调查祭坛可以解锁技能：“斯普之击”。这也是游戏当中的最后一个古墓，所以完成后可以解开



成就 / 奖杯“古墓丽影”。

祭坛左边就是离开的路。回到教会，和努曼对话，支线任务也随之结束了。

8. 接下来玩家终于可以进行主线了，图书馆里有这个区域最后的一批文献。进入图书馆后先往左边的房间走，挖开墙上的耶稣受难图像，后面是一个十字架，这是后面推进主线要用的。

来到图书馆中央，朝着西南方看，墙上有一个需要挖开的地方，调查后获得一个关键线索。

搞定一楼的收集上楼后，调查楼梯右方桌子上的书，发现一个主线的剧情点。来到这个房间的西北方后，左边墙上的裂缝挖开后又是一个剧情线索。

搞定二楼的收集后，回到一楼，按照指引调查壁画和十字架，就可以触发剧情。下去后解开第一个最简单的谜题，后面的部分需要和约拿在圣母雕像前对话，触发谜题。

场景里的谜题其实比较简单，玩家要按照“七难教”的宣传上提到的耶稣受难过程来推动场景当中的开关，想要推哪个，还得把光移动过去。忘记了宣传画的玩家可以打开文物的界面，在“奇迹传教所”这个项目里找到。解谜步骤是先把光线左转一次，然后去推动机关，劳拉就会落到下层区域。

9. 下一层的谜题对应的是耶稣受难的第六步——之前摔下来是第五步，所以玩家要先推下层区域左边的车子，让其上面的镜子对准光芒，之后用车旁边的转把，把光芒转向中央的木乃伊构筑图像，然后推下图像下方的开关。

接着来到场景的右边，也把车子推到新产生的光芒处，再把光线调整到左边的木乃伊图像上，推下开关，就可以开启下一个区域，触发剧情。

剧情后一路沿着前方游，破坏一个障碍物就可以进入教堂，触发后续剧情，之后开始和圣三一的士兵战斗。这个部分也不难，不过他们装备比较精良，仍然是建议潜行，不然干脆就在开始处的掩体后直接把敌人一个个突死。如果打算潜行，记得用起始地点附近的泥浆涂身体，减少被发现的机会。另外要注意后面区域当中会有戴红外扫描仪的敌人，需要用掩体来躲避。

不过无论玩家如何潜行，最后一场仗是强行要正面战斗的，这里就不用客气了，拿出枪械大干一场吧。

10. 直升机起飞的剧情后，玩家需要对面一场逃亡场景，这个算是难度比较低的一场，但有个比较坑的点，在看到一栋里面有光芒的屋子时，它右边的路似乎也是可以走的，可是必须走屋子，因为右边的路会被崩塌的建筑堵住，玩家们如果第一次玩走错道，来不及改道就会死。完成这个阶段后，这个部分的主线就结束了，玩家需要返回隐秘之城。



巨蛇之城

●难点 / 收集提示

1. 这个任务算是进入游戏的最终章了，相信的大家已经在之前的流程里把几乎所有的收集搞定了，因此这里需要清一下隐秘之城的最后 4 个支线任务收集。

2. 第一个任务在骷髅洞里就可以接到，和乌楚对话，触发“全心全意”任务的最终一环。任务进行地点就是在城市西边的荒野，之前我们已经去过一次来清收集了，现在直接快速移动过去那边的大本营。

来到任务地点，调查屋子里的冠军宝弓就会受到一只浑身戴着装饰品的猛兽袭击，快速完成一次 QTE，之后在屋子旁边和它周旋，它的行动规律其实和一般美洲豹差不多，只是血厚一点，攻击欲望更强，小心应付应该不难打赢。

受到致命伤后，猛兽会跑回屋子，进去后触发剧情，最后拿走宝弓。注意，这个弓算是文物，如果大家之前已经全部收集了地图上的所有文物，那么就会解锁成就 / 奖杯“劳拉博士”。之后回到骷髅洞和乌楚对话，看完剧情后，任务就完成了，支线的对应成就 / 奖杯“传说中的猛兽”也会随之解锁。

3. 之后在骷髅洞换上巨蛇哨卫服装，来到城市上方水域的北方小岛上，和一个小女孩对话，开启任务“古代研究”。这个任务的第一部分就是跑腿去研究壁画，个人建议玩家先快速移动去神庙区的大本营，研究地图最南方的那个壁画，因为那里可以碰到另外一个支线任务“妇人之泪”。

4. 先去附近调查“古代研究”的壁画，然后回到“妇人之泪”的进行地点，和门前的守卫对话，他会要求玩家引开附近的人群。从任务给予人的右手方向走下去，山洞里有一个吹号人，他吹响号角后，屋前的人群就会离开。

进屋子后调查所有线索并和所有人对话，之后位于另一个房间处的阿克娜会拒绝打开屋子大门。回去再和仆人塔鲁卡、女主人以及检查尸体的守卫对话，这样一来屋里的人已经不能提供线索了，玩家可以前往屋子门口东边高台上找一位女子对话，了解到女主人似乎有外遇。

随后，前往阿克娜所在的房间吧。玩家之前前往古墓时应该是来过这里的，这里再说一次路线：原路离开屋子，左转下去之前和吹号人对话的山洞，沿着山洞走到另一边出口，右边的墙壁是可以通过攀爬斧爬上去的。爬上去后，右转就可以进入屋子。

屋子外有个闪光点，挖出来后发现是凶器，之后阿克娜也会被迫坦白。现在她会打开通往主屋的路，直接走回去，和仆人面前的守卫对话，就可以揭示真相，最后释放仆人塔鲁卡，任务完成。

5. 搞定上一个支线后，沿路往河岸边走，顺便调查“古代研究”剩下的两个壁画，回到任务起始点，却发现这里只剩下之前在小女孩旁边的女子马俞。她告诉劳拉女孩子被带去当作祭品，于是任务进入下一个阶段。

快速移动到废弃村庄的大本营，在这里触发并观看完剧情后，立刻杀死两个巨蛇守卫，然后可以找附近的草丛躲起来，会有新的敌人出现，鉴于地形不是特别适合正面战斗，玩家的武器又只有弓，还是尽量潜行暗杀吧。

之后快速移动回捕鱼区的大本营，和小女孩对话，任务完成。至此，玩家就已经完成了游戏当中的所有任务，成就 / 奖杯“活雷锋”也会解锁。

6. 在把游戏当中的所有支线和收集都完成了后，玩家也是时候进入结局了。游戏在开始正式任务前会提醒玩家，执行了就不能回头了，建议可以通过暂停菜单当中的“更改储存位置”选项复制一个即将通关前的存档，避免有遗漏时没法补。

最终章的水下游泳和攀爬跳跃部分都没什么难点，就是路上有一个攀爬斧壁面看似不能再右跳，其实是需要索降，其他就没什么了。见到猩红之火后的部分更是完全在看戏，亚希尔们能打得不行，徒手拆直升机问你怕不怕！（笑）

7. 和最终 BOSS 见面的剧情后，玩家需要打一场所谓的中 BOSS 战，但实际上玩家只需要杀光现场的敌人，操纵着战车的鲁克尔就会被猩红之火消灭掉。后面再经过一段略惊险的攀爬，玩家就会进入 BOSS 战。

8.BOSS 战的第一阶段比较直观，场景里有一些敌人在巡逻，三个敌人作为仪式的节点，在承受着力量的改造，玩家需要来到他们身后的祭坛后面，将其挖坏，他们就会失去力量。

注意，失去力量的敌人会召集现场其他敌人来攻击劳拉，所以要准备好进行正面战斗。

挖掉第三个节点后，进入第二阶段，多米格斯就会亲身进入战斗，他本身可远可近，不过还是远程攻击威胁度低一点，玩家可以先直接用枪械来和他对射，等他进入力量失控状态再靠近他，触发刺击。触发第三次刺击时，他的头盔会掉下来，然后开始使用瞬移技能来突然靠近玩家展开攻击，需要提前躲避。之后再触发两次刺击，他就会被击败，接下来就是纯粹的剧情了。

如果玩家们之前完成了所有游戏内容，那么在击败多米格斯后，“完成者”成就 / 奖杯也会随之解开。

TIPS 走火入魔难度中，劳拉在跳跃到攀爬点上并出现手滑情况时，留给玩家按QTE的时间很短，所以能自动按QTE的“吼猴之速”技能在这个难度很有价值。

成就/奖杯指南

综述

正如本文开头时标示的全成就 / 白金所显示的那样，《古墓丽影 暗影》要拿完所有成就 / 奖杯还是蛮简单的，大部分都是完成主线 / 支线后就会解开的内容，还有一些非常基础的累计型成就 / 奖杯，技巧型成就 / 奖杯就那么几个，看上去一点都不为难人。但实际上玩家全成就 / 白金过程算不算愉快就是另外一回事了，主要问题自然是出在“走火入魔”难度的流程体验上，一个逃亡阶段里各种跳不对就即死的游戏还搞什么只能用篝火当存档点，怕不是失了智。

在此之上，本作竟然还有比较恶心的成就 / 奖杯 BUG，如果玩家没有按照全收集后再推进主线，或是一路不管收集直接打完主线再回头全清收集的方式来玩本作，可能会遇到特殊的 BUG，导致在主线推进到某个阶段后，玩家收集物品不会增加游戏的完成度，从而导致通关时玩家的完成度不是 100%，解不开“完成者”成就 / 奖杯，只能被迫重打一周目。

所以如果是从谨慎的角度来看，笔者个人推荐比较看重成就 / 奖杯的玩家真的先别碰这款游戏了——或者起码不要想着全成就 / 白金，通一遍主线看看剧情就好，等游戏多更新几个版本修复一些 BUG，或是干脆等年度版再玩是比较靠谱的选择。

而如果玩家们铁了心要试试自己运气，请看下文的列表和难点提醒，关于游戏周目的选择已经在前文的流程部分开头有详尽解析，这里就不再赘述了。

成就 / 奖杯列表

名称	点数/杯种	取得条件
苦难圣杯	–/白金	获得所有奖杯
过去的宝藏	10/铜	破解 1 座独石碑
考古学家	5/铜	完成 1 个古文物收藏
劳拉博士	25/铜	完成所有古文物收藏
祭坛猎人	20/铜	完成 3 个古墓挑战
古墓丽影	50/银	完成主游戏的所有古墓挑战
帽子戏法	10/铜	发动巨蛇之怒 3 次
如影随形	15/铜	暗杀 25 名敌人
精心打扮	10/铜	修复并装备 1 套传奇装束
临时兵工厂	15/铜	完全升级 1 件武器
迎接挑战	10/铜	完成 5 个挑战
长眠之地	10/铜	揭开 3 座墓穴的秘密
穿针引线	10/铜	修复 5 件传奇装束碎片
邻里和睦	50/银	完成 1 个支线任务
活雷锋	10/铜	完成 8 个非主线任务
突袭！	10/铜	执行 5 次猎鹰之爪击杀
第一步	5/铜	购买 1 个技能
专精	15/铜	获得 1 个类别下的所有技能
寻宝者	10/铜	找到并打开所有的征服者宝箱
询价	10/铜	与商人交易 1 件物品
扭转局势	5/铜	杀掉 5 个在搜寻劳拉的敌人
看那边！	10/铜	杀掉 3 个转移注意力的敌人
友军击杀	10/铜	利用友军击杀消灭 5 名敌人
玩火	10/铜	同时点燃 2 名敌人
快枪手	10/铜	用手枪在 3 秒内进行 3 次爆头击杀
最后方位	10/铜	甩掉敌人 10 次
传说中的猛兽	25/铜	击败纳瓦尔
第六感	10/铜	在感知有效期间内猎杀 10 个敌人
此时此刻	10/铜	在专注药效期间击杀 10 个敌人
坚韧不屈	10/铜	在坚忍不拔期间击杀 10 个敌人
羊驼之友	5/铜	抚摸 5 只羊驼
水下考古学家	15/铜	收集 5 个水下古文物
新高峰	5/铜	用找到的边沿攀爬装备完成石壁攀爬
刀剑无情	15/铜	完全升级匕首
动物学家	10/铜	收集 20 只小动物
传奇猎人	20/铜	狩猎 5 只稀有动物
无尽财富	10/铜	收集 40 份黄金矿石

名称	点数/杯种	取得条件
神射手	15/铜	用弓箭完成 20 次爆头
第一滴血	10/铜	从泥墙边暗杀 1 名敌人
不速之客	25/铜	剿灭库阿克雅库外的土匪
越狱风云	25/铜	从异教徒手中解救哈坎
全心全意	20/铜	取回曼科的项链
忙个不停	10/铜	制作特殊弹药 50 次
值得注意	10/铜	从村民处获知 5 处有意思的地点
感恩节	5/铜	用闪光弹射杀 1 只火鸡
更好的装备	10/铜	获得 3 件装备。
星辰之路	15/铜	破解星辰之路
亡灵节	15/铜	拿走月亮神庙的匕首
灾难配方	15/铜	从洪水中生还
生存本能	15/铜	击败美洲豹女王
生命之火	15/铜	进入生命神庙的内室
隐秘之城	15/铜	找到帕依提提
地下世界	15/铜	逃出灰岩坑
亲情	15/铜	从监狱释放乌努拉图
巨蛇之心	15/铜	寻找圣胡安教会
天选之人	15/铜	找到伊希切尔的银盒子
重头开始	15/铜	回到帕依提提
被诅咒的皇后	50/铜	结交一个不太可能的盟友
非比寻常的冒险	100/铜	完成主线故事情节
手到擒来	15/铜	以手到擒来难度完成 “Shadow of the Tomb Raider”
成长之路	15/铜	以成长之路难度完成 “Shadow of the Tomb Raider”
雨林求生	15/铜	以雨林求生难度完成 “Shadow of the Tomb Raider”
走火入魔	15/铜	以走火入魔难度完成 “Shadow of the Tomb Raider”
完成者	5/金	到达 100% 完成进度

难点提示

●专精

建议先集中点“追踪者”方向（蓝色技能）的技能，因为如果玩家是按照流程顺序一路挑战古墓，这个方向的技能是最早完全解锁的。另外这个成就 / 奖杯的技能要求里不包含“新游戏 +”中添加的九个技能。

●友军击杀

看似有点复杂，实际上玩家可以通过“美洲豹之噩”技能解锁的特殊箭矢达成，被击中的敌人会用远程攻击射击身周附近的敌人，一般来说只要距离够近，起码可以击杀一个敌人，要完成 5 次并不难。

●快枪手

其实没有想象中难，但敌人要站得足够近，而且玩家不能开启太强的瞄准辅助，因为那功能会强行把玩家的准心定在敌人的身体上。

比较推荐的是“死亡通道”主线任务当中的，这里劳拉需要在一片相对大的区域当中和好几个敌人交战，其中有一些敌人站得相当近，理论上很容易可以将他们一一击杀。

为了提高成功率，玩家可以选择用高威力的手枪，因为打得准只需要三枪，所以弹匣容量不用太高，另外可以考虑使用能够在瞄准时减缓时间流逝的专注草药，虽然会让第二枪和第三枪的瞄准时间变长，但敌人离得近的话时间还是够的。

●感恩节

达成的过程很简单，玩家需要学会技能“巨蛇闪现”，这样手枪就会拥有信号弹。之后快速移动到“圣胡安教会”区域的河岸大本营，往地图的南方走，在跳过断桥后，走几步应该就会看到火鸡，赶紧掏枪对它射击信号弹就可以达成。

如果发现没有火鸡，跑回大本营，快速移动到其他地方后再快速移动回来，火鸡会有机会刷新。



TIPS 擅长近战的敌人往往也很擅长躲避劳拉的近战攻击，所以还是直接上霰弹枪怼他们吧。

文 水无月 美编 咕噜



游戏版本：2.0
DLC 版本：1.0
通关所需时间：15～20 小时（完美收集需要 25～30 小时）

NS		
异度神剑 2 黄金之国伊拉	Nintendo	
异度神剑 2 黄金之国伊拉	角色扮演	中文版
2017 年 12 月 1 日	本地 1 人	无对应周边
售价 8618 日元		

各位《异度神剑 2》粉丝们期待的大型 DLC《黄金之国伊拉》终于发售啦。本作的游戏内容可谓厚道，而且各种系统 UI 的优化和调整相比本篇更为体贴易上手。剧情方面虽然因为本篇的关系早已确定了以悲剧告终的基调，但几位主要角色的塑造也依然可圈可点。本期 UCG 我们也将为大家一次性搞定本作的流程攻略 + 支线要素收集，希望大家喜欢。

操作

因为《异度神剑 2》战斗与野外的各种操作较为繁杂，且《黄金之国伊拉》相比本篇还有一些修改之处，因此这里重新整理一下操作方法，以帮助大家快速熟悉游戏。

键位	功能（野外）	功能（战斗）
X	打开传送界面	武技1
Y	自动前进	武技2
A	确定/拔刀	必杀技/救助
B	取消/跳跃	武技3
↑	攻击者切换	攻击者切换
↓	攻击者切换/（锁定敌人时）吸引敌人	攻击者切换
→	–	天赋武技
←	异刃切换	异刃切换
L	–	–
R	锁定敌人为目标	锁定敌人为目标
ZL	操作队伍变更	认可连击申请
ZR	显示当前任务的目的	认可连击申请
+	主菜单	发动连锁攻击
–	系统画面	–
R+Y	–	变更锁定左侧敌人
R+A	–	变更锁定右侧敌人
R+B	–	收刀
R+↑	–	集中命令
R+↓	–	集合命令
R+←	–	优先发动御刃者连击
R+→	–	优先发动异刃连击
R+B	解除锁定目标	
左摇杆	移动操作角色/（按下时）切换迷你地图	移动操作角色/（按下时）面板详情开启或关闭
右摇杆	视角操作/（按下时）视角重置	视角操作/（按下时）视角重置



《黄金之国伊拉》系统变更之处

三人小队系统

《黄金之国伊拉》的战斗系统和本篇《异度神剑 2》有所不同，在本篇中，所有的战斗都是由一位御刃者带着一位异刃进行战斗，每个御刃者能够同时装备三个异刃并在战斗中任意切换，御刃者一直处于前排和敌人交战，异刃平时只负责支援，只有在释放必杀的时候会上场输出，而御刃者在战斗中所使用的武器也由出场的异刃所决定。而《黄金之国伊拉》故事的年代尚处于御刃者和异刃共用武器连携战斗的模式尚未确立的 500 年前，御刃者和异刃在战斗中的地位相对独立和平等，异刃也可以站在前排和敌人战斗而届时御刃者会在后排进行支援，一位御刃者与其跟随的两位异刃组成一个小队，这个三人小队在战斗中被视作一个战斗单位。

在战斗中，玩家可以使用方向键↑或↓来切换当前处于前排的是御刃者还是异刃，同时还可以用方

©Nintendo / MONOLITHSOFT

向键←在两名异刃之间进行切换，当然异刃和御刃者、异刃和异刃之间的切换都是有冷却时间的，而一旦被切换上场的御刃者或异刃，所有的武技都会立刻进入可使用状态，这几点和本篇一样，这里不再赘述。



关于武技和必杀技

御刃者和异刃一样，都拥有 3 种攻击者武技、3 种支援者武技、1 种天赋武技、1 种切换武技，以及对应属性的必杀技，均可以用 WP 来强化。攻击者武技与本篇一样不再赘述。支援者武技由处于后排的角色通过 AI 自动释放，天赋武技只有该角色在前排时可以按方向键→发动，能够发动各种非直接攻击性质的特殊强化辅助效果，不过一部分角色的天赋武技都有特定的使用条件，玩家需要仔细确认，每个御刃者与异刃都有自己的专属天赋武技，如果能够在战斗中灵活使用能够大大降低战斗难度。切换武技只有该角色处于后排，并被切换到前场的同时才能发动，往往都会附带诸如浮空、猛击等反应动作，玩家可以借此方便地发动在本篇中被戏称为“素质四连”的御刃者连击，要注意只有御刃者和异刃之间的切换能够发动切换武技，异刃和异刃切换是不能发动的。至于异刃连击在《黄金之国伊拉》中被大幅度简化了，不再要求玩家遵照固定的属性顺序，只需要按照 1 级→ 2 级→ 3 级的顺序发动必杀技便可构成异刃连击，不过如果玩家按照特定属性顺序（也就是本篇中那固定的 16 条路线）进行异刃连击的话，会产生异刃连击暴击的效果，最后发动 3 级必杀的角色不仅会有特写动画，必杀技的名字也会发生变化。对于追求极限输出的玩家来说，在进行异刃连击时可以优先考虑能够实现异刃连击暴击的路线。



■全 16 种异刃连击暴击路线

（1）火→火→光、（2）火→水→火、（3）水→水→水、（4）水→土→风、（5）风→风→土、（6）风→冰→冰、（7）冰→水→风、（8）冰→冰→暗、（9）土→火→土、（10）土→土→电、（11）电→电→水、（12）电→火→冰、（13）光→电→火、（14）光→光→光、（15）暗→光→电、（16）暗→暗→暗

■ 4 级必杀

《黄金之国伊拉》中同样有御刃者和异刃联手发动的 4 级必杀，施放的时候也会出现特写动画。最初只有劳拉组能发动 4 级必杀，随着剧情的进展，阿德尔组和尤格组也能学会 4 级必杀。

关于属性球与破球

和本篇中必须使用 3 级必杀达成异刃连击才能给目标挂上对应属性球的设计不同，《黄金之国伊拉》中，玩家操作的角色只要使用任意级别必杀技打中敌人就能给敌人挂上对应属性的属性球，因此挂满 8 球是非常轻松的事。但是由于《黄金之国伊拉》中我方队伍组成相对固定，也没有本篇中绿毛（光焰合体）的逆天全属性破球能力，因此其实在进入连锁攻击后，破球难度比起本篇要高。玩过本篇的玩家都知道破球时攻击者会优先攻击克制属性的球，而《黄金之国伊拉》中前期 9 人队伍里惟二重复属性的两人是劳拉和迦具土（火），因此发动连锁攻击后第一轮惟一的破球点就是棉津见的水属性球了。而到了中后期三位御刃者可以装备不同的武器来改变自己的攻击属性，同时异刃们也会获得诸如“属性球一击破坏”（可以一击破坏克制属性的球）、“属性球优先破坏”（优先攻击受到损伤的属性球）等帮助破球的辅助核心，这时候破球应该就没有什么难度了。



■属性觉醒

不少 BOSS 和强敌随着身上挂的属性球变多，自身有可能进入被称为“属性觉醒”的强化状态，配合半血之后的愤怒状态往往会变成非常难缠，因此在不少 BOSS 战中并不能一味无脑挂球，或是挂完球后需要尽早发动连锁攻击以避免不测。

关于可恢复HP

“可恢复 HP”是《黄金之国伊拉》加入的新要素，前排角色受到攻击时一部分 HP 不会被直接削减而是会变成红色，在这段红色 HP 消失前将前排队员切换到后排，之后再切换至前排时这部分红色 HP 可回复。活用这一系统可以大大提升队伍的持久战能力。



关于牵绊环和装备

御刃者和异刃的牵绊环和本篇相比无太大变化，御刃者的牵绊环靠 SP 强化而异刃的牵绊环靠满足各种条件来解锁。装备方面御刃者

TIPS 《异度神剑2》本篇的攻略分别刊登于UCG432期（系统+流程攻略）、434期（普通支线任务）和435期（异刃支线任务），如果是先玩了DLC而对本篇产生兴趣的玩家可以查阅这几期杂志参考我们的攻略。

可以装备饰品，而异刃可以用核心晶片和辅助核心来强化武器、提升能力，也没有什么太好讲的。不过在《黄金之国伊拉》中，御刃者的饰品槽中有一个专门的切槽，这个槽只能装特定的武器饰品，不同的武器饰品会影响到御刃者的攻击能力和攻击属性。御刃者饰品方面相比本篇增加了一个青金系列的饰品，效果为在有可回复 HP（红血）时，伤害输出 / 暴击率 / 回避率 / 格挡率提升适当百分比。



关于营地

在《黄金之国伊拉》中，营地可以说是本篇中旅馆 + 各种携带道具商店的结合体，玩家可以在营地休息并用额外经验来升级，而诸如料理、香水、饰物等携带道具也不再是从商店购买，而是需要各个角色在营地中通过“手艺”来制作，不同的角色能够制作的物品种类都不相同，而不少支线任务的完成也都需要在营地中制作的物品。同时在营地中选择“交谈”还可以看到同伴们各种有趣的小对话。



关于人和之力

“人和之力”是《黄金之国伊拉》的一个独有系统，主人公劳拉一行在幽界中冒险时，会与各种各样的人发生交流接触，而人们对于劳拉一行支持的证明叫做人和之力。只要玩家在游戏中完成一个个支线任务或是达成某些特定条件，就可以获得任务委托人以及和其相关 NPC 的人和之力，之后该 NPC 头上会出现一个笑脸头像表示玩家已经获得了该人的人和之力。随着玩家获得人和之力的增多，玩家的人和之力等级便会提升，提升人和之力等级可以解锁更多的支线任务。在《黄金之国伊拉》中，各地图总共有 89 位 NPC 角色，而玩家的最终目的就是获得所有 NPC 的人和之力。虽然除了解锁一部分支线任务之外，人和之力实际上并不会体现出太多的实际效果，但因为要打通主线有着至少要达到人和之力 Lv4 的限制要求，加上人和之力本身也是把所有支线任务的人和事连接起来的一大线索，冲着最终任务颇为感人的剧情和最后的大合照，各位还是努力收齐全部人和之力吧。



■获得人和之力的途径

获得人和之力的途径一是不断完成支线任务，就可以获得支线任务的委托人和牵扯到的相关 NPC 的人和之力，途径之二是在流程中达成某些特殊条件，这样在人和之力的界面中，某些 NPC 的头上就会有一个黄色笑脸标记，再去和其对话也能获得其人和之力。不过绝大部分这类 NPC 的条件也都是剧情进展或是完成相应的支线任务，因此只要玩家最终能确保完成所有支线任务就行。

人和之力等级最高为 Lv6，需要玩家获得《黄金之国伊拉》全部 89 个 NPC 的人和之力才能达成，在确保完成所有支线任务的情况下可以达成 87 人，最后还有惟二需要达成特殊条件才能获得其人和之力的 NPC：一是海贝尔村的怪物婆婆摩萨，需要击败游戏中 16 个稀有冠名怪物后，再和其对话才可获得她的人和之力（也就是除了通过伊拉四大黄金兽之外的稀有冠名怪都要打倒才行），另一位是亚莱特地方最北面亚莱特封印窟中的诺彭中仙人，首先要在伊拉各地获得 16 块石板碎片才能解除他所在之处的封印，之后花钱买下他身上 4 份四大黄金兽的情报，并将这四只怪物全部打倒后便可获得其人和之力（同时可以解锁伊拉地图上的四个最强的稀有怪物），不过这四份情报价格不菲，共需要 5 万 +20 万 +40 万 +70 万 =135 万 G，各位努力赚钱吧。

主线流程攻略

背景故事

神历 3564 年。第 107 代阿卡狄亚教皇拉达利亚向军事大国“希亚”发动远征。在一夜之间就攻陷了首都，巨神兽们纷纷坠入云海深处。曾经足以震撼幽界的强国希亚就此消失于历史舞台之上。

虽然在表面上这一事件被宣传为是以阿卡狄亚和新兴国家斯佩比亚帝国为中心的联合军所为。但是在其背后，造成这一切的真正原因，则是被称为“天之圣杯”的异刃——灭。

能够传达神之启示的天之圣杯——这一存在对于真和劳拉的命运会带来怎样的影响呢，在那个时候他们还尚不知晓。

伊拉 · 利萨利亚地方

①开场剧情之后直接进入教学战斗，玩家将操作劳拉和真与几只雪牛兽战斗，战斗中玩家可以学习到本作战斗的基本操作、御刃者和异刃的组队以及必杀技等战斗知识。

②教学部分结束后前进，开启地标“利萨利亚原生林”。来到上方的废墟处，找到佐田彦并发生剧情

③开启波尔塔村的营地，玩家需要收集伊拉鳟鱼 ×2，鬼丸洋葱 ×1，酸味鳄梨



※注：地图上的红色圆型图案为“各自的正义”任务中需要破坏的绿色木桶的位置，旁边的数字为附近区域存在的绿色木桶的个数，因为地图存在高低差，部分绿色木桶可能会在地下或是屋顶上，如果万一找不到的话，大家可以爬上高处或找向下的路即可。因时间有限，标注的木桶位置可能有所遗漏，不过游戏中实际存在的木桶数量也是多于任务所需的70个，因此大家并不用担心漏了一个两个就无法完成任务了。

×1，这些都在营地附近可以找到。

④返回露营点，让真制作料理“鳟鱼奶油浓汤”，发生剧情。

⑤继续向目标地点进发，来到倒刺小桥，对附近的枯树使用场景技能（高速剑 Lv1），开启通路，之后解锁地标“哈利吉丘陵”。

⑥从河流南面上梯子，之后前进一段距离，开启地标“穿风骨道”，到达收获森林约伦后发生剧情，与BOSS（Lv8 石像鬼）战斗，HP 不足时及时使用切换功能换人即可。击败 BOSS 后阿德尔和光出现，进行 BOSS 连战（Lv10 光、Lv10 阿德尔），建议优先攻击光，之后再打倒阿德尔。

⑦剧情后光、阿德尔以及劳拉的另外一名异刃霞会加入，之后在战斗中劳拉队在异刃处于前排时，就可以使用方向键←来切换出战异刃了。同时开启地标“菲尔特村”。

⑧穿过尤加尔山道后，会遇见NPC“园丁的儿子 凯姆”，强制接受主线任务“去除阻挡之人”，打倒数只蜘蛛即可。同时这里还会有消除以太瘴气的教学。之后便可以来到亚基卡港，并开启地标“亚基卡港”。

⑨和 NPC“巨神兽船见习船长盖达”对话，前往古拉。



古拉

①在拉斯卡姆港降落后，出港进入奥迪亚大平原，从古拉的南侧一路向东前往托里格村。途中可以开启地标“托里格拱门”。

②在托里格村会遭遇斯佩比亚的异刃迦具土，发生 BOSS 战（Lv14 迦具土），优先击倒她周围的两名士兵后再集中攻击迦具土。

③战胜迦具土后发生剧情，斯佩比亚皇帝尤格与迦具土及另一名异刃棉津见加入，而劳拉和霞会暂时离队。不过和劳拉及霞对话的话可以让她们暂时加入以便完成下一个主线任务，但只要一接近拉斯卡姆港附近斯佩比亚的军舰她们俩就会离队。

④接受主线任务“强大的力量”，一路往北前往瓦尔弗姆山丘，到达目的地后与 BOSS（Lv16 绝望海鳄蜥）进行战斗，胜利后发生剧情，完成任务。

⑤之后返回拉斯卡姆港的斯佩比亚军舰，劳拉和霞脱离队伍（如果之前让她们俩加入的话），发生剧情。

⑥视角转移到劳拉和霞一侧，在托里格村墓地两人会遭遇 BOSS 战（Lv20 高特、Lv18 可疑的尤利西斯、Lv16 宿怨的阿奇柏德、Lv17 灾害的卡提斯），虽然是 1 对 4 的战斗但是敌人并不强，建议将尤利西斯、阿奇柏德和卡提斯三人都击败后，再对付高特。HP 不足时建议使用劳拉的“流引脚”或霞的“风之治愈”来回复。

⑦战斗胜利后劳拉和霞归队，返回拉斯卡姆港，发生剧情，触发主线任务“少年的下落”。

⑧前往古拉西北侧的赛加尔丘陵，开启地标“猎人的秘密营地”。剧情之后往南，来到拉斯卡姆港左上角的眺望之丘找到 NPC 可依。之后返回拉斯卡姆港报告即可，完成任务。

⑨在斯佩比亚军舰内发生剧情，然后去找阿德尔，之后返回伊拉的亚莱特地方。



伊拉·亚莱特地方

①在亚莱特港降落后，来到反抗军的亚莱特驻扎地，找到NPC“伙夫 伊万”，接受主线任务“反抗军的粮食问题”。

②为了完成主线任务需要收集以下食材：常暗梭子蟹 ×3、甲狼兽肉 ×5、乳白坚果 ×3、垂穗小麦 ×7，常暗梭子蟹在地图中央的太古湖底的水边或是南侧的地标“亚莱特大硬骨”附近的水边可以找到，甲狼兽肉可以去打营地附近的灵魂甲狼兽，乳白坚果和垂穗小麦可以采集拉齐纳原野上的蔬菜采集点与花草采集点即可。收集完食材后交给伊万即可完成任务。

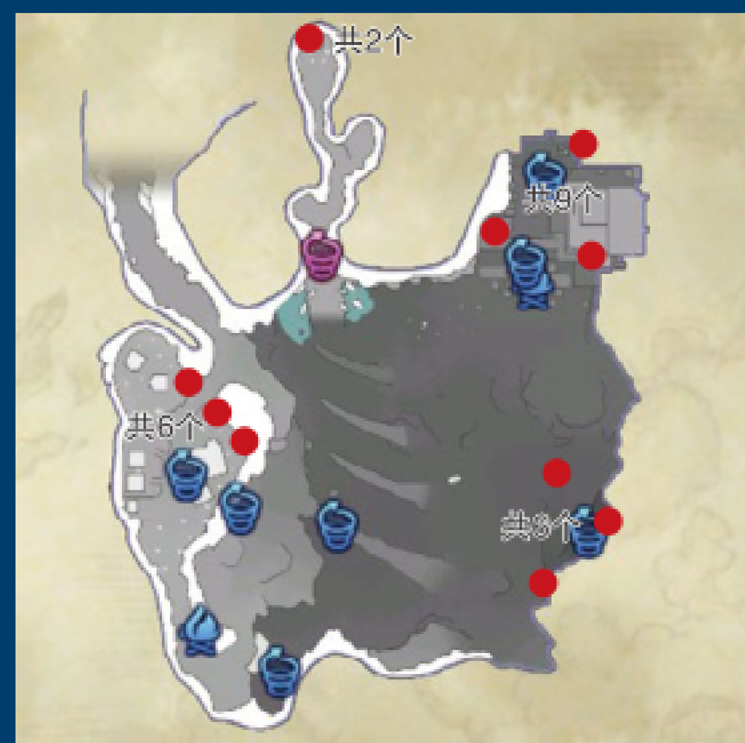
③剧情后接受下一个主线任务“为了修复雷特桥”，穿过拉齐纳原野，从下方的斜坡向左上前进即可到达雷特桥，这里会有数只猩猩怪阻拦玩家，将之全部击破后即可完成任务。

④回到反抗军驻地后发生剧情，雷特桥修复完毕，可以向王都阿乌尔利乌姆进发了，从雷特桥来到亚莱特西侧上方的高地，在奥尔纳特山道附近发生 BOSS 战（Lv29 狡诈钢刺豹），战斗中异刃米诺奇会加入并成为阿德尔的异刃，至此 9 位主要角色终于齐聚。

⑤继续向前被沙漠阻挡，发生剧情后，接受主线任务“准备穿越沙漠”。

⑥去伊拉的草地的蔬菜采集点收集美拉胡萝卜 ×5，击杀附近的索美尤巢穴击杀蜂巢获得巢穴精华 ×5，最后返回反抗军驻地找药剂师蒙托斯制作渡沙药，完成任务。

⑦再次穿过奥尔纳特山道，来到海贝尔村，和村中的几名 NPC 对话后发生剧情，之后进入达纳沙漠地带。





伊拉·达纳沙漠地带

①这里没有太多剧情，但是敌人强度比起之前要高出很多，建议在进入沙漠之前尽量提升一些等级和装备。

②开启路标“达纳沙漠”之后，选择从右边一侧往北前进，穿越巡礼泉地贝伦之后到达最北面，开启地标“御前林道”，到达王都阿乌尔利乌姆。



伊拉·王都阿乌尔利乌姆（1）

①经过普拉努斯桥时发生剧情，之后从左边的侧门进入萨克斯穆庭园，和NPC“阿乌勒乌斯王宫卫兵克雷门”对话，进入王宫向伊拉国王报告。

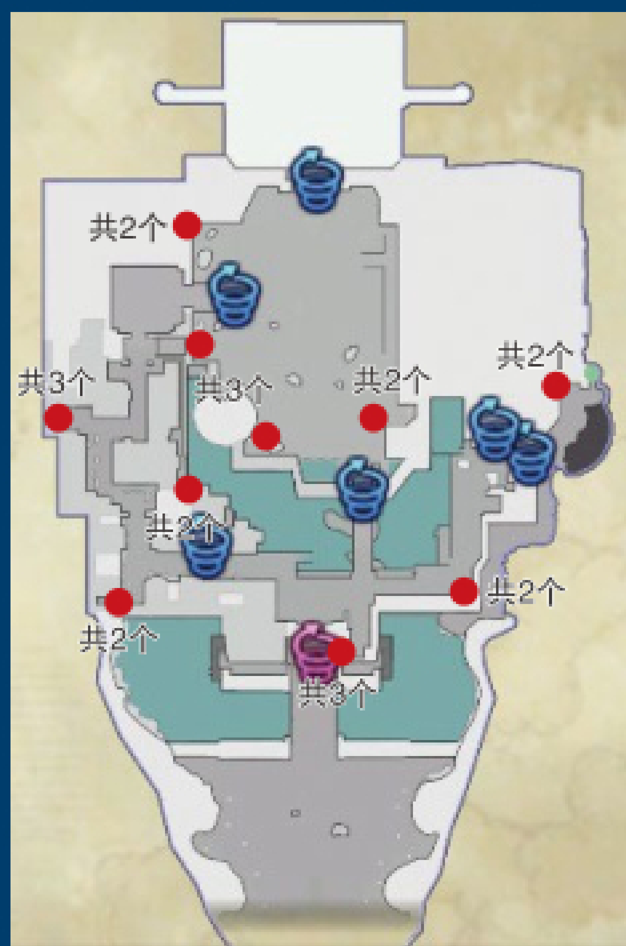
②剧情后游戏的主线流程暂时强制中止，必须要继续在伊拉和古拉各地完成支线任务，将人和之力等级提升至Lv2才能继续发展主线剧情。具体方法请参考后文的支线任务篇。

③人和之力提升至Lv2后，前往王都阿乌尔利乌姆的萨克斯穆庭园，发生剧情，之后便是王都遭到袭击的剧情。

④首先击破袭击王都的两只石像鬼，和石像鬼的战斗技巧和之前流程并没有太多差别，难度不大，之后前往萨克斯穆庭园中央展开BOSS战（Lv40灭）

⑤相比本篇，《黄金之国伊拉》中的阿灭实力强悍了许多，特别是半血以后进入愤怒状态，伤害极其夸张，他的摩纳德爆发很容易秒杀我方角色，建议半血之前尽量攒球，等进入愤怒状态利用连锁攻击一波秒掉。

⑥击败灭之后还有一场战斗，同时应战两只石像鬼，石像鬼的大招伤害比较厉害，实在支撑不住可以使用4级必杀播放动画时的无敌判定时间来回避，同时3级必杀也能打断其大招，可以充分利用。战胜之后发生剧情，继续和守卫克雷门对话，向伊拉国王汇报。





伊拉·王都阿乌尔利乌姆（2）

①从王都阿乌尔利乌姆东侧穿过霍雷姆仓库区可以开启地标“王都阿乌尔利乌姆后门”，之后坐电梯下去可以来到伊拉巨神兽内部，开启地标“伊拉之胎”。

②和青龙老爷子对话，了解到了异刃和巨神兽的秘密，返回王都阿乌尔利乌姆的多尔米雷旅店，住宿后发生剧情，劳拉受封为伊拉的骑士。

③剧情后游戏的主线流程又一次暂时强制中止，为了准备和灭的决战，回复受到袭击的伊拉秩序，并消除人们的不安，玩家需要继续在各地奔走完成支线任务，将人和等级提升至Lv4才能继续发展主线剧情。具体方法请参看后文的支线任务篇。

④人和等级到达Lv4后，回到王都阿乌尔利乌姆正门，发生剧情，之后前往达纳沙漠。



伊拉·达纳沙漠地带

①目标地点在达纳沙漠地带的最南侧，传送到地标“达纳沙漠”后，走左边的岔路，途径阿雷格利亚湖，开启地标“洛塔森林保护区”，爬上圣域大阶梯后开启地标“阿尔卡那大圣门”，发生剧情。

②阿尔卡那大圣门前还有营地，玩家可以在这里做决战的最后准备。



伊拉巨神兽体内

①这里的道路基本没有太多岔路，一路前进即可，途中可以顺次开启地标“第一禁区 巴拉维尔”、“第二禁区 霏尔加尼修”、“第三禁区 吉尔尼托拉”和“天楼门入口”。

②中途会有几处道路被障碍封锁，只需要调查附近对应颜色的伊拉抗体石，并消灭出现的敌人即可解除封锁。

③在久远之路的尽头找到灭，展开最终决战。第一阶段先优先击破两个泰坦装置再集中攻击灭即可，第二阶段我方和灭的塞壬机甲同时出现，我方队伍和灭战斗的同时，两台塞壬机甲也会进行对战，此时队伍槽会被塞壬的充能槽代替，注意这一阶段我方是无法使用连锁攻击的，不过只要充能槽充满并按下+键，我方的塞壬就会向灭驾驶的塞壬进行猛攻并削弱灭的能力，因此各位不要吝惜必杀技，全力进攻吧。

④击破灭之后发生一连串剧情，劳拉队还会和高特（Lv53）进行一场单挑战斗，取胜后就能看到最后的结局了。



通关后

和本篇一样，《黄金之国伊拉》同样会追加二周目内容（Advanced New Game），二可继承要素基本和本篇一样，同样会追加里牵绊环、旅馆营地降级功能、极难度和自定义难度，同时支线任务“各自的正义”中的绿色木桶破坏数量和石板碎片的收集状况也会保存。不过所有支线任务完成状况、地标和人和之力等级均会重置。一旦点进二周目游戏进度就会自动保存，如果大家一周目还有想做的事情的话，注意千万不要点进二周目哦。

TIPS 《黄金之国伊拉》为季票内容，事先购买了本篇与季票的玩家可以直接下载并在标题画面切换游玩，本作在9月21日还发售了实体版，购买了实体版《黄金之国伊拉》的玩家无需本篇游戏即可游玩DLC内容，同时实体版还附赠本篇可以使用的特殊季票（特殊季票包含除《黄金之国伊拉》之外的全部季票内容）

全支线任务及完成方法一览

伊拉·利萨利亚地方

■胆小冒险者的请求

委托人：园丁的儿子 凯姆

①传送到地标“穿风骨道”，向北走到桥边。

②打倒3只怯懦狼兽后完成任务。

■古老的封印石

委托人：封印的冒险者 伊莎贝拉

①传送到地标“穿风骨道”，一路往南来到美伊内瀑布，进入洞窟。

②找到最深处的封印石，调查封印石后消灭出现的敌人，出现宝箱，调查宝箱获得配方“电光石火之旗”。

③返回亚基卡港向伊莎贝拉汇报即可完成任务。

④之后在伊拉各地也会出现封印石，同样调查并打倒出现的敌人即可获得宝箱。

■战斗指南 御刃者篇

委托人：流浪的高手佣兵 格洛洛

①在战斗中累计达成5次让敌人破防→倒地（倒地那一下必须玩家亲自操作），只需要操作劳拉队，让劳拉使用“流引脚”破防，之后切换成真时依靠切换攻击使其倒地即可。

■各自的正义

委托人：正义使者 玛可玛库

①在游戏流程中累计破坏70个绿色木桶即可，绿色木桶会出现整个游戏地图的各个位置，可以参照前文流程中的地图，注意一部分大型绿色木桶需要场景技能才能破坏，其实整个游戏中也不止70个绿色木桶，大家努力寻找吧。

②累计破坏70个绿色木桶后，和玛可玛库对话，之后前往伊拉王都阿乌尔利乌姆居住区的屋顶上破坏绿色木桶

③幕后黑手摩尔莫出现，会派出大量佣兵轮番进攻我方，这一战敌人平均等级很高，我方战力不足的话是有一定难度的。

④战斗胜利后，继续沿着屋顶追击摩尔莫，大致路线是先往北→西→南的顺序，注意不要掉下去了，最后找到摩尔莫，剧情后完成任务。

⑤这个任务是《黄金之国伊拉》中最为漫长的一个任务，而且前期即使玩家破坏够了70个绿色木桶，后续发展也要求人和之力达到一定等级后才能解锁，因此也不用着急马上完成。



古拉·全区域

■研究瘴气的冒险者

委托人：博学的冒险者 哈克西

①接受任务后去打倒附近的目标任务怪物即可，之后向哈克西报告，完成任务。

■香香的死敌

委托人：博爱的冒险者 香香

①前往克雷尔湖附近打倒3只任务怪，之后回去向香香报告即可完成任务。

■战斗指南 异刃篇

委托人：流浪的高手异刃 黑金

①在战斗中累计达5次异刃连击的二级必杀即可，之后回去向黑金报告完成任务。

■战斗指南 异刃续篇

委托人：流浪的高手异刃 黑金

①在战斗中累计达5次异刃连击的三级必杀即可，之后回去向黑金报告完成任务。

■打捞挑战

委托人：打捞员 咚咚

①在古拉收集苹果灯×2、钢铁压实板×1，之后交给咚咚完成任务。

②这些素材都要在机械采集点上完成收集，因此需要先在营地利用尤格的手艺制作探测器·银，才能在机械采集点上进行收集。

■斯佩比亚军第一狙击手

委托人：第8十人队队员 巴茨艾因

①和巴茨艾因交谈，之后和其进行战斗（Lv19 吹口哨的巴茨艾因），战斗胜利后完成任务。

■回忆中的故乡滋味

委托人：机械师 哈桑

①对话后获得食谱“琪尔索耐斯奶油粥”，前往营地让真利用手艺制作琪尔索耐斯奶油粥（垂穗小麦×1、狼兽肉×1、绚丽南瓜×1、伊贺蛤×1），向哈桑报告。

②剧情后获得食谱“琪尔索耐斯奶油粥改”，再前往营地让光制作琪尔索耐斯奶油粥改（卢斯卡小麦×2、狼兽肉×1、绚丽南瓜×1、伊贺蛤×1、激热橙×1），向哈桑报告，完成任务。

■新手御刃者的冒险

委托人：新手御刃者 丽塔

①开始任务后，首先前往古拉西北面的休憩水岸找到丽塔，和其对话。

②为丽塔提供指定的各种食物，让其吃饱（完成度达到100）。

③剧情后继续来到奥迪亚大平原附近，和丽塔对话。

④最后来到休憩水岸侧面的山丘上和丽塔对话，完成任务。

■机械零件与探测器

委托人：喜爱收集的冒险者 錾马

①前往营地，让尤格使用手艺制作探测器·银（需要拼图木×3，群青蝎×1、骰子石头×3、细沙灯笼鱼人×1、寄居蟹甲壳×1，都可以在古拉各地采集得到）。

②之后在古拉的机械采集点上采集1个蝙蝠绞链和一个深红线圈即可（可以直接在拉斯卡姆港出口附近的古旧机械上采集），再和錾马对话完成任务。

■白色座椅的天真使者

委托人：外交官 韦德·霍雷索伦

①前往古拉·深奥古森林寻找古拉特使，来到古森林营地，找到NPC“白色座椅特使 霍尔·贾克”。

②下来去寻找霍尔·贾克的部下，往北面移动一段距离后发现他们。

③此时敌人出现，需要连续打倒多只巨蜂后才能获胜。

④回去和霍尔·贾克对话，之后返回拉斯卡姆港和韦德·霍雷索伦对话，完成任务。



伊拉·亚莱特地方

■战斗指南 御刃者续篇

委托人：流浪的高手佣兵 格洛洛

①必须完成“战斗指南 御刃者篇”才能触发。

②在战斗中累计完成3次御刃者连击（即一套破防→倒地→浮空→猛击的流程），最后一下猛击必须由自己操作的角色打出。

■战斗指南 融合篇

委托人：流浪的高手佣兵 格洛洛

①必须完成“战斗指南 御刃者续篇”和“战斗指南 异刃续篇”才能触发。

②在战斗中累计施展 10 次融合连击，找一个稀有怪或是血量较高的 BOSS 比较方便完成这个任务。

■最珍贵的宝物

委托人：阿德尔的家臣 贝里塔斯

①接受任务后，前往拉齐纳原野最南端的巨兽巢穴，发现这里盘踞着一只巨大的甲狼兽。

②这里玩家可以在使用诱饵还是直接将其击倒两种方案中选择其一，由于这只怪物 Lv 高达 35，若我方强度不足的话建议选择前者。

③选择前者的话，去附近打倒群聚鳞甲兽获得 2 个鳞甲兽尸体，作为诱饵吸引怪物的注意。

④进入巨兽巢穴获得宝物库的钥匙，之后返回反抗军驻地将其交给贝里塔斯后完成任务。

■发牢骚的药师

委托人：药师 蒙托斯

①前往地图东侧的悬崖下部的火鸡人聚集点，可以开启地标“火鸡人的断崖村落”。

②突破火鸡人的阻拦后，在村落下层获得 3 个药用花梨（这里敌人比较密集，要小心），之后将其交给蒙托斯，完成任务。

■为猎人代劳

委托人：海贝尔的猎人 巴乌斯

①在拉齐纳原野周围打倒甲狼兽怪物，获得 5 个甲狼兽肉，将其交给巴乌斯后完成任务。

■双面人

委托人：第 3 十人队队长 伊利斯

①接受任务后，需要在伊拉寻找失踪的梅克尼斯，首先传送到海贝尔村，往北走一段距离，到指定地点发生剧情。

②剧情后发生 BOSS 战（Lv40 谋略的梅尼克斯），胜利后返回反抗军营地向伊利斯回报。

■家人的牵绊

委托人：古拉人代表 马斯

①来到古拉，传送到到塞加尔丘陵的猎人的秘密营地发生剧情。

②调查地面的痕迹（需要观察眼 Lv2、集中力 Lv2），沿着红色踪迹前进，最终抵达大树的拥抱（途中跳入大坑后，需要游入云海，并在树丛后发现道路继续前进），找到凯伊和可依。

③返回伊拉的亚莱特 · 反抗军驻地，向马斯回报，完成任务。

■反抗军的志愿者

委托人：反抗军副军长 贝罗妮卡

①这个任务必须要完成一定数量的支线任务后才能触发，目标为伊拉 · 王都阿乌尔利乌姆寻找 10 名志愿兵。

②去地图找各处有标记的 NPC 说话即可，完成后返回亚莱特反抗军驻地，和贝罗妮卡对话，完成任务。

■战争的后果

委托人：无

①来到反抗军营地的指定地点后自动触发任务。

②首先打倒 3 只在亚莱特港出现的旅行海胆怪。

③之后去另一侧打倒 2 只在反抗军驻扎地出现的旅行海鳄蜥。

④最后打倒 2 只在反抗军驻扎地出现的旅行飞天鳐，完成任务。



伊拉 · 达纳沙漠地带

■藏宝图的真实性

委托人：一根筋的冒险者 纱菲尔

①去地图右上角指定地点发掘，发现宝箱。之后向纱菲尔回报，完成任务。

■达纳沙漠的传说

委托人：想发大财的冒险者 帕尔维

①本任务需要完成“打捞挑战”后才能触发，在地图中上部发现昏倒的帕尔维。

②喂给其含有水分的食物（酸味鳄梨、肌肉莲花、乳白坚果、赤红菠萝这四种）至完成度 100，让帕尔维醒来。

③剧情后，需要尤格来改造黄金收集机，去王都阿乌尔利乌姆找 NPC“发明家 贤耐”对话，获得贵重品“贤耐制黄金收集机”

④回去和帕尔维对话尝试使用黄金收集机，之后调查发光点，最后和帕尔维对话完成任务。

伊拉 · 王都阿乌尔利乌姆

■昆虫采集和少年

委托人：热爱昆虫的少年 马可

①在伊拉收集指定的昆虫交给马可，至完成度 100 后可完成任务。

■绸缎店店主的烦恼

委托人：绸缎店 奥比比

①和旅行的小诺彭 特库特库对话。

②返回奥比比的店铺，发生剧情。

③玩家需要去营地制作“可爱风格的毛线帽”（需要棉花枝条 ×4、天使鼠尾草 ×2、邪恶向日葵 ×1）以及“休闲风格的棒球帽”（需要螺旋爬山虎 ×4、熊猫三色堇 ×3、花神土 ×1）

■伊拉的发明家

委托人：发明家 贤耐

①在伊拉或古拉收集机械零件交给他，使完成度达到 100。

②继续在伊拉或古拉收集另外的机械零件交给他，再次使完成度 100 后完成任务。

③总体来讲还是很好收集的，只要做好探测器 · 银，之后反复刷古拉 · 拉斯卡姆港门口那个机械采集点即可。

■饥肠辘辘的大胃王诺彭

委托人：王都第一大胃王 嘴鼓鼓

①到伊拉 · 弗尔米德商店街将食物交给嘴鼓鼓，使完成度达到完成度 100。

②嘴鼓鼓吃完后并不满足，还需要再给他相应的甜品，再次使完成度 100 完成任务。

■迷路的鳞甲兽

委托人：多尔米雷旅店招牌小妹 缇戈

①和伊拉城门口附近的鳞甲兽饲养员乔伊对话，再到门口调查鳞甲兽的足迹，之后分别根据足迹寻找三只鳞甲兽尤玛、竹荚荚、沙丁丁

②在路标“御前林道”往南分岔出有 3 条不同的红色足迹，顺着主机分别可以找到 3 只鳞甲兽。注意救沙丁丁时要和一群火鸡人战斗。

③ 3 只鳞甲兽都找到后回去找乔伊对话，完成任务。

■大家的绿洲

委托人：工商会会长 摩尔莫

①前往达纳沙漠地带的巡礼泉地贝伦。

②到达目的地后打倒 3 个 Lv32 利拉科特猩猩怪，之后继续来到下一个目标位置，打倒 Lv35 休利猩猩怪，回去向摩尔莫报告即可。

■灯笼

委托人：守门人 卡赛特

①调查并修理伊拉 · 王都阿乌尔利乌姆正门的灯笼，点亮它的灯火，完成后向卡赛特报告。

②之后继续分别点亮霍雷姆仓库区、弗尔米德商店街克雷亚雷工房街和阿乌尔利乌姆居住区的四处灯笼

■打杂店的帮手

委托人：打杂店 迪欧

①传送到利萨利亚地方的哈利吉丘陵，往南在倒刺小桥附近获得贵重品“纯洁石”。

②去营地，让劳拉利用手艺制作“恋人们的细语”（需要纯洁石 ×1、彩虹松脂 ×6、极光珍珠 ×4、波纹透镜 ×2）。

③返回王都阿乌尔利乌姆，和迪欧对话，之后前往萨克斯穆庭园，到迪欧所在处发生剧情，任务完成。

■第一次发明和少年

委托人：热爱昆虫的少年 马可

①需要完成“昆虫采集与少年”后触发

②收集足够的机械零件，给马可制造全自动捕虫机 DX。

③到伊拉 · 哈利吉丘陵放置全自动捕虫机 DX，到指定地点放好后和出现的多个敌人战斗，取胜后返回王都向马可报告，完成任务。

■找回从前的鱼

委托人：养殖家 泰拉

①将各种鱼类交给养殖家泰拉，使完成度达到 100 任务完成。

■石像鬼的爪痕

委托人：忠臣 尼托尔

①清理残留在伊拉 · 王都阿乌尔

TIPS 伊拉 · 亚莱特地方的秘境“千年洞窟”需要绵津见牵绊环中的“水流控制”达到Lv3，而解锁此环条件是从超过130m以上的高度跳下，大家可以前往古拉的秘境“巨神兽喉管”（地标“古森林营地”西北面），从最高处沿着瀑布跳到下方的水中，即可解锁此环。



利乌姆的瓦砾，共六处（四处需要怪力 Lv1、集中力 Lv1）、一处需要怪力 Lv2、集中力 Lv1、一处需要怪力 Lv1、集中力 Lv2）。

②来到萨克斯穆庭园和 NPC“园丁 布莱”对话，之后去伊拉 · 利萨利亚原生林寻找布莱的儿子。

③传送到地标“利萨利亚原生林”，向南移动，打败敌人 Lv43 悲痛鳞甲豹后和 NPC“园丁的儿子 凯姆”对话。

④返回阿乌勒乌斯王宫向尼托尔报告，任务完成。

■未来的萌芽

委托人：隐居者 埃伯

①去王都的克雷亚雷工房街和 NPC“船匠 沃塔”对话，然后返回萨克斯穆庭园和埃伯对话。

②在古拉收集肌肉树枝 ×10，在拉斯卡姆港左上的树木采集点即可收集。

③在伊拉克雷亚雷工房街获取玻璃板，和 NPC“见习玻璃工艺师 夏拉”对话，在完成支线任务“意志继承者”后，可获得强化玻璃（若未完成该任务请参看下一个任务）。

④到古拉 · 拉斯卡姆港和 NPC“巨神兽船的操舵手 玛琪亚”对话，对方索要 20 万 G 时选择报上埃伯的名字即可。

⑤返回王都阿乌尔利乌姆，向沃塔报告，之后前往利萨利亚地方 · 亚基卡港，再和沃塔对话

⑥最后返回王都阿乌尔利乌姆的萨克斯穆庭园，和埃伯对话，任务完成

■意志继承者

委托人：见习玻璃工艺师 夏拉

①来到古拉的托里格村墓地，调查坟墓。

②剧情后，传送到路标“托里格拱门”，往东走一段路，挖掘目标地点（需要挖掘 Lv1，忍耐力 Lv1），获得贵重品“泰勒斯的笔记”。

③前往古拉最东端的诺克斯云海岬，挖掘目标地点（需要挖掘 Lv2、忍耐力 Lv2），获得“玻璃制品的秘籍”。

④回王都和夏拉对话，完成任务

■爱的证明

委托人：无

①在多尔米雷旅店住宿后自动触发任务，剧情后前往达纳沙漠地带。

②传送到路标“达纳沙漠”，往右上来到黄金双子台地，之后开启路标“大沙坑”，从左上方跳下到石桥上，向前清除障碍（高速剑 Lv2、忍耐力 Lv2），之后从藤蔓爬上到达秘境“苍之水楼”。

③一路到达目标地点，打倒怪物 Lv42 冰冷食肉花，获得“彩虹花”，返回王都和塞拉对话，任务完成。

■顽固者们的避难所

委托人：打杂店 迪欧

①需要完成“打杂店的帮手”后触发。

②和 NPC“木匠 扎因”对话，回去找迪欧对话。

③传送到古拉 · 拉斯卡姆港，找到机械师哈桑打听丽塔的情报。

④传送到克雷尔湖营地，向东走一段距离，在树根上找到新手御刃者丽塔，和其对话。

⑤之后在各地收集素材交给扎因，使完成度达到 100（具体所需素材可和其对话确认），任务完成，注意扎因的位置来到了多尔米雷旅店地下，不要弄错了。

■守卫王都大门

委托人：守门人 艾格特

①在伊拉 · 御前林道附近调查不明人物的痕迹（需要观察眼 Lv2、集中力 Lv2）

②沿着红色足迹搜索，到尽头发生剧情。

③回去和艾格特对话，和出现一大群猩猩怪战斗，取胜后任务完成。

■丈夫不归

委托人：鱼店 琪可

①传送到古拉 · 托里格拱门，往右上走一段距离，跳下山崖，找到水边的 NPC“钓鱼人 哈曼”，和其对话。

②返回伊拉 · 王都阿乌尔利乌姆，和琪可对话后完成任务。

■还差 10 万金币

委托人：皮格内拉托商会 默梅梅

①交给默梅梅各种素材，使完成度达到 500 即可，可以交的素材种类很多，大家靠平时的积累肯定是够的。

■请求

委托人：陶艺家 美铃

①帮助美铃寻找陶艺材料，所需材料为弯曲槲寄生 ×2、银翼石英 ×4、永劫之土 ×4，前两种材料都可以在伊拉各地采集得到，只有永劫之土必须在接受任务后才能在达纳沙漠地带左下角的洛塔森林保护区里找到。

②回到王都将材料交给美铃，对话后发生剧情。

③前往亚莱特地方的海贝尔村，调查旅店大门。之后去村中有？？？号的脚印（需要观察眼 Lv3、集中力 Lv3），沿着红色足迹找到 NPC 特奥，发生剧情。

④将妖光铃兰、朱红甘菊、绚丽南瓜这三种食物喂给特奥，将完成度累积到 100 即可。

⑤返回海贝尔村，任务完成，获得美铃的陶铃。

■景仰的旅行艺人

委托人：喜欢笛子的人 莉可可

①到王都的萨克斯穆庭园和 NPC“旅行艺人 阿扎罗”对话，选项选择“擅长吹奏笛子”、“平时不喜欢、可演奏时就很喜欢”、“她说想去各种各样的城镇和国家”。

②回去向莉可可报告，完成任务。

■续 · 反抗军的粮食问题

委托人：无

①在王都阿乌尔利乌姆后门附近自动触发本任务。

②传送到地标“达纳沙漠”，往南一段距离来到嘶鸣溪谷，打倒若干只寻衅寄生怪虫，剧情后获得配方“驱虫香茅精油”。

③来到达纳沙漠地带中央偏左侧的阿雷格利亚湖，调查间歇泉，可以来到上方高地场所萌芽仙境，在这里采集 6 个驱虫香茅。

④返回营地，利用迦具土的手艺制作驱虫香茅精油（需要驱虫香茅 ×3、晶纹眼镜蛇 ×1、花神土 ×1、金木蝶 ×1）。

⑤将驱虫香茅精油放入收纳包中使用，前往嘶鸣峡谷测试效果。

⑥剧情后再次返回营地，再让迦具土制作一瓶驱虫香茅精油，返回王都阿乌尔利乌姆的霍雷姆仓库区，将其交给伊万，任务完成。

■料理大赛

委托人：亚米克斯咖啡厅 蔻塞尔

①前往多尔米雷旅店地下，发生剧情，真获得食谱“真特制塔尔塔里烤肉”和“羽翼蔓越莓蛋糕”

②在营地让真使用手艺制作这两种料理，所需食材如下：真特制塔尔塔里烤肉需要雪牛兽肉 ×2、巨鹰肉 ×2、垂穗小麦 ×1、巢穴精华 ×1、尖锐番茄 ×2；羽翼蔓越莓蛋糕需要铃铛蔓越莓 ×2、卢斯卡小麦 ×2、垂穗小麦 ×2、梅洛夏花蜜 ×1、乳白坚果 ×1。

③做完这两种料理后，回王都多尔米雷旅店地下，和蔻塞尔对话，开始料理大赛，剧情后完成任务。

■御前林道的问题

委托人：散步者 奥乌尔

①前往王都大门南面，回收伊拉 · 御前林道的垃圾。

②之后继续回收四处垃圾，发生剧情。再一次继续回收四处垃圾，诺彭族四人组出现。

③返回王都，在霍雷姆仓库区找到柯枚枚，在弗尔米德商店街找到琉琉，在萨克斯穆庭园左上找到卡秋卡秋，在阿克依拉监视塔找到尤克尤克（萨克斯穆庭园左下爬梯子上去）。

④回去找奥乌尔和其对话，任务完成。

■青龙的委托

委托人：伊拉的巨神兽 青龙

①人和之力达到 Lv5 后在王都阿乌尔利乌姆后门会自动触发任务。

②传送到地标“伊拉之胎”，靠近青龙后发生剧情。

③打倒伊拉之胎附近的 Lv50 特纳克斯刺尾翼龙。

④回去向青龙报告，任务完成。

■小小的约定

委托人：米尔托

①人和之力达到 Lv5 后在王都阿乌尔利乌姆的多尔米雷会自动触发任务。

②去达纳沙漠地带的流沙回廊收集 3 个沙金虫茧（只有接受任务后才会出现的贵重品）、去伊拉的树木附近收集棉花枝条 ×3、去伊拉的草地收集利剑刺桂 ×3。

③回去和米尔托对话，之后去营地让霞利用手艺制作黄金之国护符（需要沙金虫茧 ×1、棉花枝条 ×3、天使鼠尾草 ×2、利剑刺桂 ×2、泪光薰衣草 ×1）。

■赎罪和因果

委托人：战士杰里科

①本任务需要人和之力等级达到

Lv5 后才能触发。

②从王都阿乌尔利乌姆城内 5 个带有标记的 NPC 处打听到血腥龙虾的情报，但其实只有 1 个 NPC（就是之前支线任务里出现过的希亚间谍梅尼克斯）才会提供正确的情报，他的位置很不好找，需要爬上萨克斯穆庭园左下角的阿克依拉监视塔，再跳到监视塔下的房顶上，一路来到旅店上方的屋顶才能找到他。和他对话后就可以直接和杰里科汇报。

③去王都左下角的打杂店附近发生剧情，之后可以选择帮助迪欧或是杰里科，选择帮助杰里科的话会直接完成任务，而选择帮助迪欧的话会和 Lv46 杰里科战斗，之后也能完成任务。

■和的力量

委托人：烦恼的母亲 玛蕾娜

①完成其余所有支线任务后触发本支线。

②传送到亚莱特的反抗军驻地，和反抗军副军长贝罗妮卡对话，之后需要在反抗军的 NPC 中选择一名作为队长去寻找龙尽香。

③前来利萨利亚地方的亚基卡港和玛琪亚对话。

④返回王都阿乌尔利乌姆的多尔米雷旅店（或者各处的营地），休息一晚。

⑤返回亚莱特反抗军驻地，找到贝罗妮卡发生剧情，获得龙尽香。

⑥返回王都阿乌尔利乌姆，向玛蕾娜报告，完成任务。同时获得“瓶装精力茄”和配方“人和之力”。

■人和之力达到 Lv6

完成全部支线任务，击破除了四大黄金兽以外的 16 个稀有冠名怪物，找齐 16 个石板碎片解除封印并从诺彭中仙人处购入 4 份和伊拉黄金兽有关的情报后，继续练级直至打倒全部四大黄金兽应该就能获得全部 89 个 NPC 的人和之力了，至此人和等级达到 Lv6，圆满完成任务。



《黄金之国伊拉》全冠名稀有怪位置一览

全稀有怪总共 20 只，其中最后 4 只伊拉黄金兽需要收集齐 16 个石板开启亚莱特地方的封印圣域后，从诺彭中仙人处购入情报才能解锁的。本次在打倒稀有怪后，其墓碑位置会在地图上显示出来，需要反复刷的时候找起来也方便了很多。

名称	等级	位置
慈爱的梅尔比	Lv18	古拉・拉斯卡姆港北面（一出港就能看到）。
先驱的修特比尔	Lv23	伊拉・利萨利亚地方，路标“哈利吉丘陵”东侧。
搓手的巨蛙	Lv25	古拉・休憩水岸。
威严的吉尔松	Lv25	伊拉・亚莱特地方 火鸡人的断崖村落（在最下层）。
梦游的穆格	Lv33	伊拉・达纳沙漠地带 巡礼泉地贝伦。
月光的卢普斯	Lv34	伊拉・亚莱特地方 海贝尔村北侧出口往右走的山崖上（夜晚限定）。
长夜的埃尔克	Lv36	伊拉・利萨利亚地方，路标“利萨利亚原生林”附近。
暴饮暴食的加尔冈	Lv38	伊拉・亚莱特地方，拉齐纳原野靠东侧的位置。
伏击的基拉提亚	Lv40	伊拉・达纳沙漠地带，路标“大沙坑”往西北走，踩到流沙落入洞中后可以发现。
流浪的拉修・波尔特	Lv44	伊拉・亚莱特地方，正南侧的巨兽巢穴中。
流转的格利安特	Lv45	古拉・圣者修炼场，从路边“风鸣大树”一路往西北，沿着树根上山，在地图最北侧偏西。
圣域的菲利亚	Lv48	伊拉・达纳沙漠地带，路标“洛塔森林保护区”一直往西（夜晚限定）。
回廊的路贾	Lv48	伊拉巨神兽体内 路标“天楼门入口”往南。
深渊兔怪	Lv50	古拉・古森林营地往北跳下山崖，再从面前的石桥一路上到最顶上后发现。
大积云的米多拉斯	Lv50	伊拉・利萨利亚地方，在尤加拉山道附近的云海上空飞行。
飞行战舰德斯莫拉斯	Lv55	伊拉・达纳沙漠地带，在秘境“苍之水楼”附近的天空中飞行，建议一传送到路标立刻往右下移动以防其飞走。
守护天 卡特修那	Lv65	伊拉・利萨利亚地方，菲尔特村北面。需要从诺彭中仙人处购入情报后解锁。
刚力天 乾达婆	Lv75	伊拉・亚莱特地方，拉齐纳原野上。需要从诺彭中仙人处购入情报后解锁。
惑乱天 金刚婆罗	Lv85	伊拉・达纳沙漠地带，流沙回廊中央。需要从诺彭中仙人处购入情报后解锁。
旋风天 阿那修	Lv100	伊拉巨神兽体内东侧的秘境“观星的塔座”。需要从诺彭中仙人处购入情报后解锁。

全石板碎片收集

游戏中的 16 块石板碎片全部都流落在伊拉各地，画面中显示为一个显眼的红色道具袋，靠近便可自动获得，应该不会错过。获得 16 块碎片后可以开启亚莱特地方北面的封印窟，之后可以从封印窟中的 NPC“诺彭中仙人”处购买四份黄金兽相关的情报，之后可以解锁伊拉四大黄金兽，也就是本作最强的 4 个稀有冠名怪物。全部石板碎片的位置如下：

名称	位置
石板的碎片・蓝	利萨莉亚地方 波尔塔村西侧的小山丘上
石板的碎片・曙	利萨利亚地方 穿风骨道南侧的河边
石板的碎片・红	利萨利亚地方 菲尔特村
石板的碎片・锖	利萨利亚地方 亚基卡港
石板的碎片・藤	亚莱特地方 反抗军亚莱特驻地
石板的碎片・葵	亚莱特地方 雷特桥
石板的碎片・栗	亚莱特地方 火鸡人的断崖村落
石板的碎片・朱	亚莱特地方 亚莱特封印窟门口
石板的碎片・绀	亚莱特地方 海贝尔村
石板的碎片・绯	亚莱特地方 调查赛利奥斯湖的间歇泉（需要棉津见的水流控制Lv3），之后进入秘境“千年洞窟”
石板的碎片・樱	达纳沙漠地带 萌芽仙境（从阿雷格利亚湖的间歇泉上去）
石板的碎片・桃	达纳沙漠地带 洛塔森林保护区最南侧（靠近利萨利亚的方向）
石板的碎片・鼠	王都阿乌尔利乌姆 萨克斯穆庭园
石板的碎片・苔	王都阿乌尔利乌姆 王都阿乌尔利乌姆后门出去后往南
石板的碎片・铅	伊拉巨神兽体内 流转之塔
石板的碎片・墨	伊拉巨神兽体内 第三禁区吉尔尼托拉西侧

伊拉四大黄金兽的简单攻略

■守护天 卡特修那

通常状态下破防无效，不过在其使用头槌攻击（单体 + 倒地效果）时是可以破防的，可以抓住其使用这招的时机发动御刃者连击。BOSS 进入属性觉醒 + 愤怒状态后的 360° 尖刺攻击伤害很高，建议在其半血之前攒好球一波连锁攻击将其带走。HP60% 左右时会召唤一波小怪，不过不强，准备使用连锁攻击的话可以无视。

■刚力天 乾达婆

踩踏攻击伤害高且附带倒地效果，一旦触发其属性觉醒后我方很容易因此团灭，在其半血之前尽量以御刃者连击为主，不要挂属性球，慢慢削减至半血后迅速用异刃连击挂球 + 连锁攻击秒之。

■惑乱天 金刚婆罗

拥有全体即死技能，建议御刃者全员装备饰品“战斗者之冠”来回避这招。注意其会吸收身上的属性球来恢复自身 HP，本战同样需要以御刃者连击为主来削减 BOSS 的 HP，可以装备贝塔瞄准镜提升破防概率。进入愤怒状态后会吸收我方的队伍槽，同样需要在其半血进入愤怒状态之前用异刃连击挂一波球，之后迅速连锁攻击秒之。

■旋风天 阿那修

DLC 最强稀有怪，会召唤 Lv99 的小怪，每一只小怪在场时我方的队伍槽就会被封印一格，因此需要在其召唤小怪之前挂好属性球，小怪出来后迅速发动连锁攻击，依靠连锁攻击中使用范围效果的必杀技清理小怪。

如果之前充分强化过真（把牵绊环开满后），能抵御住 BOSS 愤怒状态下的羽毛飞镖等招式的话，也可以尽量不用异刃连击挂球，小怪出现后用真的武技和必杀来单杀，无视其他倒下的同伴的劳拉组单挑战法，各位可以尝试一下。

TIPS 迦具土的开锁Lv3需要开启125个宝箱，破坏“各自的正义”中所需的绿色木桶同样算是开启宝箱。

游朝 2018 忆日

农历 九月

从1970年代 **10月**（下旬） 到1980年代

October

节气 寒露（10月8日） | 从10月1日至10月15日

在游戏的领域，国界从来不是思想的壁垒，不同的游戏开发者也可以在不同的领域达成相同的共识，而这种共识的产物，有时候会产生超越了玩家们想象的游戏乐趣。本期我们要推荐的经典作品，就是这种理念的产物之一。而在忌讳的部分，我们要来谈一谈一台大家可能都没听说过的“幻之主机”！

年度大事

1987年：在这一年，为了能够在家用电脑平台上顺利发行《模拟城市》这款作品，其主导设计师威尔·莱特（Will Wright）成立了Maxis工作室。此后这家工作室几乎一直专注于推出模拟类游戏，除了主打作品《模拟城市》，他们还有闻名游戏界的王牌系列《模拟人生》（The Sims）。Maxis在1997年被EA收购，成为了这家发行商旗下的工作室。

▲早年Maxis的LOGO（左下图）风格比较平实，而自2012年开始采用的最新LOGO（后方大图），艺术气息浓厚了不少。

朝向

欧美

1989年10月3日，经历了足足4年的开发，Broderbund终于推出了一款日后将会在育碧手上成为畅销系列作品的新作：《波斯王子》（Prince of Persia）。不过初代的《波斯王子》在游戏形式上和后来的作品有很大差别，游戏的内核专注于跳跃，战斗更像是穿插其中的调剂。可惜这款作品叫好不叫座，在刚开始登陆的Apple II平台上销量一般，后来通过移植到其他多个平台才终于赚到了钱。

宜

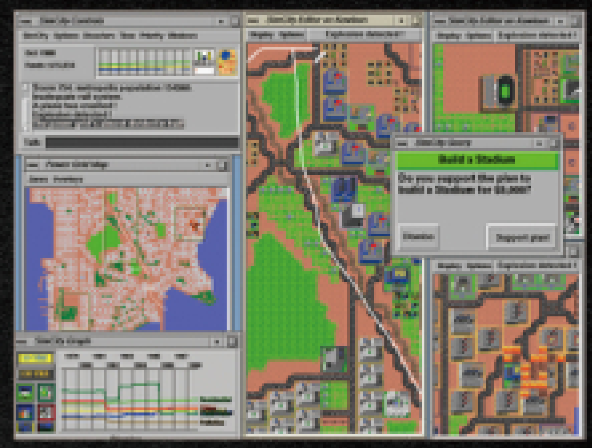
经典

关于《模拟城市》这款开创了“模拟”系列作品先河的经典之作到底是在1989年的哪个月发售，网络上信息莫衷一是，有说是在当年的2月，但也有的称是当年的10月3日，本次的“游朝忆日”以后一个日期为准。《模拟城市》被其主设计师威尔·莱特称为“软件玩具”（Software Toy），其开发思想受到了另一位游戏设计大师岩田聪的影响。当时岩田聪提出了“非典型游戏”（Non-game）的概念，以此为前提开发的作品虽然形式上是游戏，但是其目的超脱了一般传统游戏作品当中的强烈对抗性和目的性，而是把关注点放在了游戏的过程和体验上。

用这种思维主导开发的《模拟城市》，是一个完全专注于城市建设的作品，玩家将要扮演一位城市的管理者，按照自己的意愿来去规划和建设一座城市，订立不同的功能分区——例如经济区、工业区和居住区等等，也可以调整税收、铺设电力网和交通系统，从方方面面优化自己的城市，以达成自己心目中的理想状态。

《模拟城市》不但详尽而具体地订立了模拟建设/经营类游戏的架构，也极其全面地展现出了这一类别的游戏乐趣，而更令人讶异的则是其广泛的普及性，虽然游戏需要的上手时间不短，但因为“非典型游戏”的核心理念而不容易让玩家产生挫败感，在无数次试错、纠正和改善当中，几乎每一个玩家都可以在游戏当中找到乐趣。

也因为类似的原因，《模拟城市》被移植到了大量的平台上，除了当年的不少主流个人电脑，它也登陆过GBA和iOS平台，甚至还出过SNES（即SFC）版，受到了不同领域的玩家欢迎。在游戏界中《模拟城市》也是获得了满堂彩，赢得的各大奖项超过20个，并且被多家媒体认为是游戏史上最重要的作品之一。



▲《模拟城市》还为工作站式电脑SGI Indigo推出过移植版，因为这台电脑的性能非常强，游戏当中还加入了支持多个玩家联机建设城市的模式。

忌

试水

在如今的主机游戏界，三大第一方的地位已经无可撼动，每年各种游戏盛会都是微软、索尼和任天堂隔空对招，我们已经几乎听不到任何在主机领域有新来者的消息。不过在整个主机界还是在风起云涌的第三世代，曾经有过不少厂商试图在这个蓬勃发展的领域插一脚，但其中许多主机都因为各种各样的问题而夭折，而其中硬件厂商强行试图靠着自身在制造业上的优势入市，最后却因为缺乏软件支持而被现实教做人的情节可以说是最常见的，今天我们要谈到的就是其中一台这样子的主机：PV-1000。

1983年10月，由日本著名电子产品制造企业卡西欧（Casio/カシオ）开发的家用游戏主机PV-1000正式上市，这是一台第三世代的主机，使用了Zilog公司推出的Z80A型号8位微处理器，拥有2KB的内存，可以生成256×192像素的8色画面，售价为14,800日元。

从配置和价位上来看，PV-1000算是比较中规中矩，它比使用了相同处理器的同期产品世嘉Master System要更便宜，但在性能上不算特别有突破性，甚至可以说是有点偏低，但这台主机本身最大的缺点就是卡西欧本身最大的短板——没有游戏！在厂商本身几乎不具备游戏研发能力的前提下，卡西欧也没有找到特别靠谱的合作伙伴，所以最终登陆这台主机的游戏只有13款，而且其中两款甚至没有正式在市面上推出过。

更奇怪的是卡西欧的策略，他们在推出PV-1000之前就推出了PV-2000，而后者是一台个人电脑，两台机子之间可以兼容PV-1000的控制器，但游戏又不兼容……然后在同一年卡西欧还推出了两个PV系列的产品，分别是PV-7和PV-16，但这两款作品是MSX架构的个人电脑。

于是作为产品系列里惟一的家用机产品，PV-1000在缺乏软件支援和销售策略照顾的情况下坚持了几个星期，依然完全没有办法卖得动，自然也占不了任何市场份额，最终自然是被卡西欧给直接取消掉了整个生产线，就此化为历史的尘埃。

和很多其他失败的产品类似，因为本来在市场上的普及率就极低，PV-1000也成为了超级复古神机，哪怕在什么老货都有人卖的日本中古市场，这台主机也是究极稀有。



▲非常稀有的PV-1000实机。就算按当时的眼光来看，这台主机的操作设备也比较落后，作为当年领头羊的FC都已经用上十字键了，PV-1000还在用上个世代流行的摇杆式控制器。



埃雷波尼亚战记

——“《英雄传说 闪之轨迹》系列”剧情回顾

文 秋沙雨 美编 01

※ 本文包含《闪之轨迹III》的剧透。

莱诺花开时的相遇与离别



VII班的成立

宏大的故事往往有着不平凡的开端，不过相比起从准游击士开始奋斗的艾斯蒂尔和刚毕业就马上走入社会的罗伊德，黎恩的序章就显得更为贴近青少年生活：新生入学。

在托利斯塔的莱诺花盛开的季节，黎恩离开故乡来到托尔兹军官学校就读，也只是为了能够从迷茫的人生里找到一条属于自己的路。他在四岁的时候被舒华泽男爵一家领养，成为家中的长子，但是收养来历不明的黎恩也使得男爵受到其他贵族的嘲笑，再加上夫妻俩并不太喜欢应付社交场合，便一直待在自家的领地中。但是黎恩对此感到自责，因此到了年纪后便远离故乡来到远在帝都近郊的军官学校读书，但是在入学的第一天他就接受到了不同凡响的“开学仪式”：和同班同学一起被带到旧校舍的地下迷宫。自己因为想要救人而造成意外，身边的同学也因为帝国长久以来的革新派与贵族派对立而产生矛盾，当好不容易从旧校舍里出去才得知，他们所在的班级——特务科“VII班”和其他贵族班级与平民班级不同，是托尔兹军官学校里惟一一个无视学生身分所组成的班级。

在“VII班”的9人也正如同这个班级创立者的想法一样，聚集了不同身分却又不能小看的一群学生：大陆最大重工业集团“莱恩福尔特”社的千金亚莉莎、帝国军知名将领“红发的克雷格”的长子艾略特、“光之剑匠”亚尔赛德子爵的千金劳拉、雷格尼茨帝都首长之子马奇亚斯、四大名门之一艾尔巴雷亚公爵家的次子尤西斯、魔女一族出身的艾玛、西大陆两大猎兵团之一“西风旅团”团长的养女菲和接受过星杯骑士团守护骑士第八位“吼天狮子”教导的留学生盖乌斯。

从始至终这个班级就不曾有过平凡出身的人，而他们在这个班级里所接受的教育以及受到身边人带来的影响而得以成长，日后将给帝国带来的助力，正是创立者对他们期盼之一。

托尔兹如此之大，黎恩在学校里的邂逅不仅仅只有同班的同学们，还有比他们更先一步进行了实验班级的前辈们：身材较小又广受信赖的托娃学生会长、技术楼的常驻人士乔治、收获无数少女芳心的男装丽人安洁莉卡，以及在初次见面就用变戏法的名义骗走了黎恩50米拉的克洛。在同学和前辈们的包围里黎恩展开了这注定不平凡的校园生活。

在埃雷波尼亚帝国，以四大名门为首的贵族派与以“铁血宰相”吉利亚斯·奥斯本为首的革新派之间不断产生冲突，为了能够让他们更了解现实和社会的动荡，托尔兹军官学校请来了原帝都游击士分部的A级游击士莎拉·巴雷斯坦来担任他们的班主任，让她用游击士的经验来培养“VII班”的学生们，每个月的课外教学就

©2018 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.



成了他们最为忙碌的时期。每次课外教学时班里的人都会被分为A班与B班两组人，除了黎恩永远固定在A班之外，每次外出的人员都会有所变动。

这种集体远行对很少离家的少年少女来说是难得的体验，繁华的商业城镇凯尔迪克、贵族都市翡翠公都巴利亚哈特、广阔的诺尔德高原……不同的人文风情和当下社会对地区所带来的影响让黎恩等人切身感受到帝国的现状，也让黎恩了解到身边同学们各自怀抱着的烦恼，例如尤西斯和马奇亚斯的家庭给他们带来的影响，例如亚莉莎与母亲的矛盾，例如盖乌斯对故乡的思恋。在各地活动的时候黎恩等人也遇到了出乎意料的阻碍：以奥斯本宰相为目标的组织"帝国解放战线"，他们在各地引起的动乱让帝国的局势变得更加复杂起来。

黎恩的秘密，帝国的混乱

黎恩所要面对的困境不仅是动荡的社会局势，他自身还有着更大的秘密。在7月夏至祭前夕，他名义上的妹妹、舒华泽夫妻的亲生女儿爱丽榭收到了黎恩的信件，得知他打算在毕业之后就离开家里后立刻从帝都赶到了托尔兹军官学校，在得知黎恩的想法之后爱丽榭伤心地跑走了。在猫咪瑟蕾奴的引导之下爱丽榭进入了旧校舍里，在那里遇到了突然启动的巨大人型兵器，黎恩和帮忙一起寻找爱丽榭的克洛以及对"VII班"看不顺眼但是对爱丽榭抱有好感的派崔克赶来时，看到了因惊吓而昏迷的爱丽榭和启动的人型兵器，太过焦心的黎恩一时间失去理智，变成了白发红眼的状态——首次使用这个力量是在孩童时期从野兽手中救下爱丽榭的时候，这无法控制的力量也是他想要离开舒华泽家的原因之一。最后在和克洛的协力之下打倒了巨大兵器，黎恩虽然成功恢复了原样，但是这事件也引出了黎恩自身的谜题：他究竟是谁？他的父母是什么人？他这力量从何而来？这个力量的真面目又是什么？

在此之后"帝国解放战线"对帝都的夏至祭发起了攻击，这时候"VII班"成员才真正见识到了与他们多次交手的组织全貌：干部的基迪恩、伏尔坎、斯卡蕾特和领导者"C"。度过了有惊无险的夏至祭后，"VII班"也迎来了新的成员：因为迟到旷课太多导致学分不够而暂时转入"VII班"的克洛，以及转学来到"VII班"的"铁血之子"之一兼帝国情报局特工的米莉安，在与新成员的磨合里大家也迎来了8月的课外教学，黎恩等人来到了流传着"枪之圣女"莉安娜传说的雷格拉姆，在那里众人遇到了劳拉的父亲，帝国数一数二的剑道亚尔赛德流派当家"光之剑匠"维克特，在与维克特的对决与交流里黎恩渐渐开始了解到自己要正视这个力量——"鬼之力"。就在大家消化着在雷格拉姆的经历时，跟随着莎拉教官一起来到了帝国东边的加雷利亚要塞开展实习工作，然而就在第二天，要塞遭到了"帝国解放战线"的袭击，拥有巨大威力的列车炮也被他们夺走。如果列车炮发射的话，正在加雷利亚要塞前方的克洛斯贝尔自治州参加"西塞姆利亚通商会议"的奥斯本宰相以及受政府人士邀请参加会议的托娃会长都无法幸免。在千钧一发的时刻，"VII班"夺回了列车炮，协助军队镇压了这场动乱。然而此后9月在钢都卢雷的课外教学里他们再一次遭遇了"帝国解放战线"的袭击行动，在激战的最后，首领"C"所乘坐的飞空艇被击毁，社会各方都认定"帝国解放战





线"已经被铲除。

由于参与作战行动而受到来自王室表彰的"VII班"众人得到了短暂的假期，大家在黎恩的家乡悠米尔好好享受了一番温泉的乐趣。接下来的10月就是忙碌的学园祭，在托娃的提议之下众人决定让擅长编排节目的克洛来负责这次演出，就在众人为节目排练而忙碌的时候，旧校舍突然发生异变。为了让学园祭得以平安举行，"VII班"全体成员进入变异的旧校舍，来到巨大之影领域参加了未知的试练。

在试练结束之后他们惊讶地发现在恢复原样的旧校舍最底层里出现一个精美的巨大骑士人偶，不过学园祭迫在眉睫，他们只好把心中的疑问押后。"VII班"成员的成功演出获得了全校师生的一致好评，在收尾的后夜祭里，黎恩收到了克洛在刚入学那会从他那里骗走的50米拉，不过黎恩也半开玩笑半认真地向他讨要利息。就在后夜祭即将结束的时候，在场的各方高层人士都收到了一个惊人的消息：加雷利亚要塞连同驻军于此的第五机甲师团突然被克洛斯贝尔突然出现的三台神机消灭，克洛斯贝尔被神秘的障壁所笼罩，同时市长迪塔·库罗伊斯宣布克洛斯贝尔自治州独立。

内战的序曲

克洛斯贝尔宣布独立和加雷利亚要塞的消灭对帝国政府来说就有了一个绝佳的宣战借口，在学园祭结束的6天后，"VII班"的学生们聚集在教室里正准备从收音机里听奥斯本宰相







在帝都发表开战宣言时，突然现身的秘密组织·结社“噬身之蛇”第二柱“苍之深渊”薇塔·克洛提德运用她的魔法让黎恩等人看到了现场的场景：来自高楼的一记枪响射穿了奥斯本的胸膛。那是通过假死来隐藏自己行踪的“C”，赶到现场的“铁血之子”克蕾雅射掉了“C”的假面，让神秘的首领露出了真面目：他就是在这一天里完全失去了踪影的克洛。最后克洛驾驶着自己的巨大骑士人偶“苍之骑神”奥尔迪涅逃过了克蕾雅的追击。

随着奥斯本宰相的倒下，各地潜伏已久的贵族派军队也随之而动。位于帝都近郊的托尔兹军官学校也成为了他们的首要目标之一，“Ⅶ班”众人为了击退敌人而奋战着，但是贵族派军队都驾驶着机动性强大的人型兵器，人体肉身的学生们并不是他们的对手。就在走投无路的时候，猫咪瑟蕾奴突然出现，引导黎恩呼唤了旧校舍里的骑士人偶——“灰之骑士”瓦利玛。在瑟蕾奴的指引之下，黎恩乘上了瓦利玛的驾驶舱，并且成功击退了贵族派的人型兵器。然而好景不长，从帝都赶过来的克洛挡在了黎恩的面前，面对否定自己身为学生一切的克洛，黎恩做出了要将他打败并带回学校的宣言。但是初次上阵的黎恩远不是早已能熟练驾驶骑神的克洛对手，为了让黎恩成功逃离，“Ⅶ”成员挡在了奥尔迪涅面前，瓦利玛在黎恩的哭喊声里飞离了战场。

在试练结束之后他们惊讶地发现在恢复原样的旧校舍最底层里出现一个精美的巨大骑士人偶，不过学园祭迫在眉睫，他们只好把心中的疑问押后。“Ⅶ班”成员的成功演出获得了全校师生的一致好评，在收尾的后夜祭里，黎恩收到了克洛在刚入学那会从他那里骗走的50米拉，不过黎恩也半开玩笑半认真地向他讨要利息。就在后夜祭即将结束的时候，在场的各方高层人士都收到了一个惊人的消息：加雷利亚要塞连同驻军于此的第五机甲师团突然被克洛斯贝尔突然出现的三台神机，克洛斯贝尔被神秘的障壁所笼罩，同时市长迪塔·库罗伊斯宣布克洛斯贝尔自治州独立。



当黎恩从困倦中醒来的时候，他已经躺在了高山顶峰的地上，身边是耗尽了能量的瓦利玛和一直看护着他的瑟蕾奴，这时候黎恩才知道，自己被瓦利玛带到了家乡附近的艾辛格特山脉，而且他已经睡了一个月。心系同伴们的黎恩不顾瑟蕾奴在身后的呼喊，颠簸着走下山崖，然而却在山脚遇到了塞姆利亚大陆黑暗时代的产物“魔煌兵”，刚醒来不久的黎恩和瑟蕾奴并不是魔煌兵的对手。恰巧赶到的游击士托瓦尔及时出手搭救，跟随他一起抵达的还有从帝都逃出来的爱丽榭与公主艾尔芬。

平安回到故乡悠米尔的黎恩也终于能伸展一下紧绷的神经，但是内心的迷茫仍未消除。在爱丽榭的鼓舞之下，黎恩才稍微有所振作。这时候魔煌兵来袭的响动突然传了过来，黎恩与托瓦尔、爱丽榭一起来到溪谷尽头与魔煌兵对战，最后召唤瓦利玛来将它彻底消灭时，黎恩才从瓦利玛的探测中得知“Ⅶ班”成员都平安的消息和他们的大致位置。薇塔的幻影突然出现，并且告知众人有猎兵正在向悠米尔发起进攻的消息。

赶回悠米尔的黎恩看到的是被猎兵重伤的养父和昏迷的养母，失去理智的他爆发了鬼之力攻击猎兵们，不过在爱丽榭的呼唤下得以恢复理智，这才没有酿成大错。薇塔的幻影再次出现，她本人并不赞同这样的手段，便使用催眠暗示让猎兵们离开了悠米尔。然而在黎恩放松警惕的时候，突然出现的神秘少女亚尔缇娜掳走了爱丽榭和艾尔芬。

为了和“Ⅶ班”同伴们重逢，也为了夺回妹妹与公主，黎恩、托瓦尔和瑟蕾奴决定使用瓦利玛的“精灵之道”前往各地寻找“Ⅶ班”成员。用了将近两周的时间，黎恩和瓦利玛在帝国东部的各个地区来回，寻找分散到各地的“Ⅶ班”成员们，同时也在当地的城镇和军事设施里目睹了帝国军与贵族军队之间的冲突，也遭遇到了协助着贵族派的多方势力：和菲同样出身自“西风旅团”的杰诺与莱奥尼达斯、能够和米莉安一样操纵傀儡的少女艾尔缇娜、结社使徒“怪盗绅士”布卢布兰与“劫炎”马克邦、使徒“钢之圣女”麾下“铁机队”队长杜芭莉……在长途跋涉之后好不容易把“Ⅶ班”成员全部聚集到了一起，除此之外还有协助他们的莎拉教官、克蕾雅以及莱恩福尔特社长直属女仆兼结社使徒“死线”雪伦。

就在众人聚集在一起讨论接下来的计划时，平静的时刻又再一次被打破，薇塔与克洛带着贵族派协助着们以及尤西斯同父异母的哥哥卢法斯来到悠米尔，克洛以众人的安全作为筹码，把黎恩带到了贵族派的母舰帕坦古艾。在母舰上，贵族派的领军人物凯恩公爵以希望能够尽早结束战乱为由企图说服黎恩加入到贵族派的阵营里。就在黎恩犹豫不决的时候，克洛突然造访了他所在的房间，在谈话间，黎恩以偿还利息为代价让克洛说出他的过去，然后从克洛口中得知了茱莱特区被并入帝国领土的经过以及他不放过奥斯本宰相的理由。此后他在帕坦古艾上见到了协助贵族派的各方人士，不仅从艾尔缇娜口中得知了“黑之工房”这么一个技术组织，还从马克邦口中获得了关于自己身上鬼之力的线索。更重要的是黎恩在母舰上遇到了被软禁的艾尔芬，在艾尔芬的鼓舞下黎恩得以走出心中的迷茫，并且能够将自己的鬼之力运用自如。

黎恩带着艾尔芬一路逃到甲板与克洛对上之后由于体力不支而倒下时，高速巡洋舰“卡雷贾斯”及时赶到，“Ⅶ班”众人带着协助者以及卡雷贾斯的舰长维克特一起来到了帕坦古艾的甲板上救下了黎恩与艾尔芬。考虑





到会形成胶着战的双方决定停手，这时候黎恩也确信了一件事：刚回到悠米尔的时候黎恩从托瓦尔口中得知，他之所以能及时赶到是因为有人突然切入他的导力通讯里一口气将黎恩所在的位置详细地描述出来，托瓦尔这才能及时赶到并救下黎恩，而这个人正是克洛。克洛也再次给他提了个醒：给瓦利玛找一把适合的武器，否则他绝不是自己的对手。

在卡雷贾斯上，皇子奥利维特为了能尽快结束战争而决定带着克蕾雅、托瓦尔等人一起前往帝国西部的第一线战场，卡雷贾斯就交由被皇子等人营救的托瓦会长和黎恩等人使用。黎恩等人为了能够给瓦利玛打造一把能够足以与克洛对等抗衡的武器，决定前往帝国东部各地的灵窟挖取塞姆利亚石结晶。卡雷贾斯载着“VII班”尘缘进行灵窟巡回之旅时，帝国东部也并未风平浪静，钢都卢雷的动乱、凯尔迪克遭到克鲁琴州领邦军袭击、夺还双龙桥……在旅途中他们也和散布在帝国各地的军官学校平民班或者贵族班学生汇合，期间还目睹到远方克洛斯贝尔突然出现的碧之大树。在打造完塞姆利亚石太刀之后，黎恩等人也成功夺回了学校，载着全校师生的卡雷贾斯踏上最后的征程。

在“VII班”众人做好最后一战的觉悟时，薇塔与凯恩公爵也准备好了最终战的舞台——煌魔城。在前进的途中，贵族派的协助者们的全力进攻也被及时从帝国西部赶回来的奥利维特皇子等人所抵挡。来到最终舞台时，映入“VII班”众人眼中的是被封印的红色骑士人偶——800年前被暗黑龙的血给诅咒并且被凯恩公爵的祖先伪帝欧特鲁斯解放力量而成为“绯红终焉魔王”的“绯之骑神”特斯塔·罗莎。

骑士的死亡与诞生

黎恩拼尽全力打败了克洛，“VII班”众人也得以迎来他久违的回归，但是好景不长，观战的凯恩公爵因作战失败而恼羞成怒，将皇太子塞德里克推进了特斯塔·罗莎的驾驶舱，让这拥有千把武器的魔人苏醒了过来。在“VII班”众人帮忙争取时间让灰与苍两台骑神回复灵力之后，两人也得以并肩共斗。为了给黎恩开路，克洛驾驶着奥尔迪涅冲在了战斗的最前方，最后黎恩将特斯塔·罗莎的驾驶舱拔了出来，皇太子也因此得救。但是克洛却在开路的时候被特斯塔·罗莎捅穿了奥尔迪涅的驾驶舱，当他回到地面上时胸口已经空出了个血洞。给黎恩等人留下“只管不断向前”的遗言后，克洛合上了双眼。

就当一切都将在悲伤里落幕的时候，薇塔的使魔遭到偷袭而丧命，出现在众人面前的是率领着“铁血之子”克蕾雅、雷克特的卢法斯，以及宣告从结社手中夺取“幻焰计划”的奥斯本宰相。悲愤的黎恩冲到他面前为克洛的人生一场空而情不自禁的时候，儿时的记忆突然涌现出来，记忆里背着他走在雪地里的正是眼前的这个男人——黎恩·舒华泽的亲生父亲正是“铁血宰相”吉利亚斯·奥斯本。

三个月后，克洛斯贝尔被帝国纳入了领土中，黎恩被奥斯本宰相以拯救了帝都危机而捧成了帝国的英雄“灰之骑士”，并且被派遣到克洛斯贝尔来对付不断进攻的共和国军队。在克洛斯贝尔的地下通路里，黎恩接受到帝国政府的要请阻止资料库被人备份，但最后还是棋输一着。对方离开时报上了自己的姓名——克洛斯贝尔警察局特务支援课罗伊德·班宁斯。

黎恩回到托利斯塔时正好迎来了莱诺花即将盛开的季节，这时候“VII班”的同学们早已决定先一步从托尔兹军官学校毕业，然后着手完成自己力所能及的目标。而在最后的自由行动日里，旧校舍又发生了怪异的情况，类似于骑神试练的现象又一次发生，不过这次和半年前不同，完成试练也不会获得任何东西。即使如此，黎恩等人还是决定完成这个注定无所得的试练。激战之后，在如同花瓣飞舞的空间里，众人还是流下了不舍的泪水。

最后，在莱诺花盛开的那天，黎恩目送了“VII班”所有同学和莎拉教官离去，然后转身走进了托尔兹军官学校……





灰之骑士与苍蓝的幼狮们



全新的VII班

七曜历 1206 年 4 月，在原“VII班”成员毕业后的第二年，黎恩也顺利从托尔兹军官学校毕业，同年 4 月进入帝都近郊小镇利布斯附近的托尔兹军官学校·利布斯第 2 分校就任教官，并且成为新设立的特务科“VII班”班主任。

当年还青涩的少年已经成长为青年，在又是一年莱诺花开的季节里他跟着同样就任分校教官的托娃一起来到了第 2 分校。和他们同样担任教官的还有铁道宪兵队军官的米海尔以及原克洛斯贝尔警察局特务支援课的兰迪。出乎众人意料的是，这当中还有曾在内战里协助过黎恩打造瓦利玛武器的 G·施密特博士，以及就任第 2 分校校长的是原贵族联合军的总司令，同时也是修习了亚尔赛德流与范德尔流剑术的知名武人奥蕾莉亚·勒瑰恩。

在入学典礼上，黎恩见到了自己班级里的学生：从克洛斯贝尔警察学校转学来到第 2 分校的悠娜·克劳弗德、帝国剑术名门范德尔家的幼子库尔特·范德尔、在之前一年里一直担任黎恩的搭档的原情报局成员亚尔缇娜·奥莱恩。

随后，跟随着施密特博士以及黎恩在列车上遇到的利贝尔交换生提妲·拉赛尔，黎恩和 3 位学生来到了学校边缘处建造的艾因海尔小要塞，在那里进行他们身为特务科的实力测试。似曾相识的开场和关卡攻略自然难不倒众人。完成测试之后，黎恩再次询问了众人是否真的决定加入“VII班”，一张张还带着稚气的面孔，也不由得让黎恩回想起自己过去的同伴们。在三人都做出了意志坚定的回答之后，由黎恩所率领的新“VII班”也正式拉开了冒险的序幕。

在入学典礼过去 2 周之后，第 2 分校的授业和训练也开始正式展开的时候，黎恩收到了来自艾略特的远距离通讯——这是奥利维特皇子为各奔东西的旧“VII班”成员而专门用古代遗物而设置的新功能。在第二天，黎恩更是迎来了久违的米莉安，和她一同到来的还有为了给教职工说明在分校里实施的“特别课程”而专门前来的“铁血之子”之一“稻草人”雷克特。情报局送上来的情报显示帝国西部各地都有不平稳的动向，第 2 分校必须在会进行实战的前提下来策划地区演习，这第一站便是位于帝国南部的沙萨兰特州。

就在教官们为这特别课程感到头疼的时候，第 2 分校首次机甲兵训练里，战术科“VIII班”的亚修·卡拜德向黎恩提出了挑战，不过在黎恩的实力和经验面前还是败下阵来。在放学时，黎恩还遇到了主计科“IX班”的妙婕·伊格瑞特，惹人怜爱的外表之下是喜欢挑逗人的小恶魔性格。

在课程目的地里黎恩与新“VII班”所要做的便是收集情报和侦查活动，同时还有对当地进行支援行动。在沙萨兰特州的旧都圣特亚克里，黎恩等人遇到



的是在学生时代里化敌为友的友人派崔克的父亲，帝国四大名门之一当家海恩斯侯爵。他们接到的首个任务便是调查身上会发出齿轮声音的神秘魔兽，也就是结社“噬身之蛇”所使用的人偶兵器，而在调查途中，众人遇到了一位能只身对付 10 台人偶兵器的神秘男人。此后为了其他委托而前往伊斯特米亚大森林时，黎恩遇到了能在另一个次元里进行移动的神秘少女。在当天，黎恩还得以和艾略特以及劳拉久别重逢，成为了巡回音乐家的艾略特和早已达到亚尔赛德流皆传的劳拉在这一年里也有了意想不到的成长。但是第一天的晚上并不平静，结社的“红之战鬼”谢莉和在内战里多次与黎恩对峙过的“铁机队”队长杜芭莉带着人偶兵器对第 2 分校的驻地发起了奇袭。在正好赶到的菲、劳拉与艾略特的协助下战斗才没有出现意外，但是事态已经超出了第 2 分校所能承受的范围，接受了帝国政府请求来处理这个事件的黎恩决定让学生们留下，自己带着同伴们一起前去调查。从托瓦尔那里获得的情报可以推断出这是结社为了从奥斯本宰相手上夺回“幻焰计划”所采取的行动。

同伴们在和黎恩一起行动时发现黎恩不再去使用鬼之力，其原因是在半年前镇压诺森比亚自治州暴乱时黎恩发动力量导致消耗过大，昏睡了三天后也没有解除鬼化状态，为了不发生意外，在那之后黎恩除非是逼不得已的情况下，在平时的战斗里都不会使用这个力量。

众人带着结社成员潜伏地点线索来到多雷克诺尔要塞里见到艾略特的父亲，却被告知必须要有此地两位负责人的认可才能进入此地，从海恩斯侯爵的口中黎恩等人得知那里曾是一个名为哈梅尔的村庄。来到山道处，众人与派遣到帝国里的 A 级游击士阿加特汇合，并从他口中得知了“哈梅尔”的悲剧：想要获得战功的帝国贵族为了找借口向利贝尔开战而让猎兵伪装成他国的士兵来侵略哈梅尔，得知了真相的帝国政府以抹消该事件来与利贝尔结缔了停战条约。来到化为废墟的村子里黎恩等人和先一步来到这里的夏莉与杜芭莉为这里的逝者们进行哀悼之后，在村子外的广场开战。就在敌人的增援到来，让战况变得糟糕的时候，新“VII班”的学生们带着操作着机甲兵的亚修发起了突袭，在激战之后结社带来的实验中神机启动，瓦利玛的武器也无法对它造成伤害，最后在库尔特的配合下才成功将其打败。

随着神机停止活动而出现在这里的人是曾在内战里见到过的“西风旅团”成员杰诺与莱奥尼达斯，和他们一起出现的还有原本早在菲入学就读托尔兹军官学校前就与“赤色星座”团长同归于尽的“猎兵王”路嘉，更让人吃惊的是路嘉召唤出了紫色的骑士人偶，捅穿了神机的身躯，原地只剩下爆炸后的残片。

新“VII班”无视命令的行动自然是招来了黎恩的一顿呵斥，但是他也对学生们的随机应变能力表示赞赏。

三方齐聚

在结束了首次“特别课程”之后，第 2 分校开始有了校园该有的活力。在某一天的黄昏，黎恩结束工作离开技术楼的时候偶然将兰迪认错为克洛，对此有些在意的兰迪在当天晚上邀请黎恩一起去利布斯的酒馆喝酒聊天，兰迪向黎恩说起了特务支援课的事，也提起了当年和黎恩交手的罗伊德，以这次聊天为契机，两人之间也少了些平时无意识中建立起来的屏障。

到了教职工开会的时候，第 2 分校迎来了意想不到的来客：正在托尔兹军官学校本校就读的皇太子塞德里克。他向老师们传达了第二次“特别课程”的目的地——克洛斯贝尔州。这对于黎恩、兰迪以及悠娜来说都是一个难以释怀的土地。抵达克洛斯贝





尔的兰花塔后，新“VII班”见到了克洛斯贝尔州·初代总督卢法斯，他“铁血之子”首领的身分早已被帝国贵族所熟知，而在克洛斯贝尔被并入帝国领土之后，他就未曾再搭理过家乡或者是现在身负代理当家重任的尤西斯。

在克洛斯贝尔里，黎恩顺利与马奇亚斯以及亚莉莎汇合，马奇亚斯现在已经在司法监察院就职，而亚莉莎已经成为莱恩福尔特公司的高级经理以及新导力器 ARCUS II 与魔导仗部门的负责人，在调查产生 BUG 的终端时，黎恩等人还遇到了爱普斯泰恩财团所属的研究主任缇欧，她和罗伊德、兰迪一样，曾是特务支援课的成员。

来到目击到幻兽的地点，黎恩等人在原地发现了红色的普莱罗玛草，这与克洛斯贝尔过去出现幻兽时长出的蓝色普莱罗玛草十分相似。

回程期间，黎恩从雪伦口中得知了她的过去以及她与莱恩福尔特家的恩怨，由于她的任务失败而导致亚莉莎的父亲弗兰兹丧命，在此之后就被亚莉莎的母亲伊丽娜收留，成为了莱恩福尔特家的专属女仆。

在下午的行动中黎恩等人遭到了结社使徒“小丑”坎帕雷拉的袭击而被迫发动鬼之力来与敌人进行战斗时，艾玛及时赶到用魔力打破了小丑的魔法。当天晚上，奥利维特、艾尔芬和爱丽榭以及各方高层一起聚集到兰花塔，第 2 分校也受邀参加了当天的晚餐会。但是由于坎帕雷拉以及马克邦的突然袭击而引起了骚乱，在战斗中悠娜才知道，原来和特务支援课有关的成员都被帝国的情报部和铁道宪兵队给封锁在了米修拉姆地区，这让悠娜深受打击。

在坎帕雷拉离去时，正式宣告结社将为夺回“幻焰计划”而开始在帝国内行动。

之后黎恩意料之内地收到了帝国政府的请求来解决这次的事件，旧“VII班”与偷溜出来的奥利维特依靠缇欧与艾玛的力量找到了坎帕雷拉和马克邦所在的“观星之塔”。重新振作起来的悠娜与新“VII班”、亚修在妙婕的指引下也抵达了“观星之塔”，配合黎恩成功阻止了这里的神机。战斗结束后在暗中观战的人们也纷纷现出身影：因为意见不合而被使徒们所追捕的薇塔，以及以“地精”长老代理之名露面的假面青年“苍”之齐格飞和伴随在他身旁的神秘球体。这个青年与在煌魔城里去世的克洛太过相似而让旧“VII班”以及托娃感到万分吃惊，随后他还乘上了疑似奥尔迪涅的机体离开了。

在离开克洛斯贝尔的时候，众人在列车里远远地看到远处高台上对着列车伸出拳头的罗伊德以及跟在他身后的“风之剑圣”艾利欧斯和琪雅，像是有什么默契一样，黎恩也朝着他的方向伸出了拳头。

海都动乱

在准备进入夏天的时期里，新“VII班”加入了 2 位新成员：此前多次参与“VII班”行动的亚修和妙婕。与此同时，黎恩和托娃也迎来了旅游回国的乔治和给黎恩送信的爱丽榭，众人结合当前情报之后推测出“地精”目前所使用的身分——奥斯本宰相麾下的“黑之工房”。

黎恩从爱丽榭那里收到的信件是来自他的老师云·卡法伊和养父特奥。老师的信里述说了他的近况以及他对最后一个弟子黎恩的期待与鼓舞，同时表示会在回国的时候将皆传传授给黎恩。特奥的信里则是讲述了他与奥斯本的关系以及收养黎恩的经过。

迎来新成员后的“特别课程”第一站便是妙婕与亚修故乡的拉玛尔州，在那里还有分校长奥蕾莉亚过去的主城·朱诺海上要塞。

在调查当地猎兵团行踪时黎恩成功与尤西斯、米莉安、安洁莉卡以及莎拉教官重逢。身为四大名门的安洁莉卡与尤西斯来到拉玛尔州的目的就是作为当家代理参加由四大所主导的“领邦会议”，同时也将在会议中选举出凯恩公爵家的新一任家主。

当天晚上，黎恩、安洁莉卡、莎拉教官加上途中外出的克蕾雅来到了拉克维尔调查猎兵团的真正身分，他们在赌场遇到了来这边消磨时间的“西风旅团”一行，并从他们口中得知其中一方是莎拉的老乡，诺森比亚的“北之猎兵”。

众人还没来得及消化这些情报时，就在第二天收到了米莉安失踪的消息，从收集到的线索来看她是独自前往海都奥尔迪斯周边的布里欧尼亚岛进行调查，在岛上，黎恩发现了和诺尔德草原巨大人型石像不相上下的石像，并且再次遇到了那位能在异次元中走动的少女，从少女身上获得的提示帮助他找到了米莉安所在的“阳灵窟”。进入空洞里，黎恩和新“VII班”目击到的是带着结社的新实验神机在原地待机的“铁机队”，以及被囚禁的米莉安。在双方交战后，“铁机队”的主人结社第 7 柱“钢之圣女”阿瑞安赫德现身，哪怕黎恩解开艾玛为他制作的鬼之力抑制项链也不是她的对手，这时候救下众人的是长时间失去音讯的盖乌斯。

在第三天，第 2 分校收到了海上要塞里的 4 座列车炮被夺走并且在对奥尔迪斯进行炮击的情报，黎恩带着旧“VII班”赶到列车炮的所在地后遇到的是夏莉、坎帕雷拉、马克邦的结社执行者组合以及猎兵团“赤色星座”的中队。此后从前来支援的渥雷斯准将口中得知海上要塞被结社与“北之猎兵”占领。把新旧“VII班”阻挡在要塞入口的是“西风旅团”的成员以及“苍”之齐格飞，但是在及时前来的奥蕾莉亚亲自说服之下，众人才得以平安进入要塞里。

来到要塞天守阁，“铁机队”与阿瑞安赫德在此等候已久，同时众人也确信了阿瑞安赫德就是在“狮子战役”里活跃过的“枪之圣女”莉安娜。在激战的最后，依然站立着的胜利者是奥蕾莉亚，阿瑞安赫德也承认她比自己当年还是人类的时候更强。而在对阵神机的时候，黎恩付出了太刀被削断的代价才成功将其打败，此后阿瑞安赫德竟是召唤出了白银色的骑神艾尔古雷昂亲自处理掉了神机的残骸。

在混乱得以收束的这天夜晚，奥尔迪斯里举行的“领邦会议”上，在场的贵族将现任公爵的侄女米露蒂娜——也便是妙婕选为了新一任“凯恩公爵”。

龙与齐格飞

就在黎恩即将与分校的学生一起迎来第一场帝都的夏至祭时，帝都却有不平稳的动静：来自共和国的势力潜伏在帝都内。帝国政府为了加强夏至祭期间帝都周边的警备工作，让托尔兹的本校与分校同时担任帝都的调查工作，也是在这时候，黎恩和旧“VII班”所有成员再会的日子也即将到来。

在出发前的机甲兵训练里，第 2 分校新收到的巨型机甲兵格莱亚斯，无人能够将驾驭这台巨物的时候，艾尔缇娜乘上了这台机体，并将其操纵自如，但是不一会儿，艾尔缇娜就像是失去了意识一样对其他学生和黎恩发起攻击，最后在黎恩通过让驾驶室产生剧烈震荡而唤醒了艾尔缇娜，但是这也让艾尔缇娜内心开始出现不安。

来到帝都后，本校与分校的学生、教官聚在一起分配帝都的调查与间谍的捕捉工作。当天他们在帝都近郊遇到了黎恩过去的历史老师，同时也是星杯骑士团守护骑士第 2 位“匣之术士”汤玛斯。



调查帝都下水道的时候，黎恩等人意外地发现那里也生长着红色的普莱罗玛草，并且在那里遇到了使用新型战术导力器的共和国特殊部队成员。当他们一路追到下水道外面时，来到了帝都郊外的亨梅尔墓园，逃出去的特殊部队成员也被先行一步的本校学生与协助他们的雷克特捉住了。目送本校学生离开后，黎恩带着新“VII班”成员来到某座墓碑前——克洛·安布斯特，这是在煌魔城里殒命的克洛的墓碑。就在众人参拜完准备离去之后，意外地在附近发现了失踪的安洁莉卡的胸针，而且克洛的墓周围的土也都被翻新过。黎恩联系分校的成员挖开了克洛的墓，结果里面空无一物，而且之后还接到了加雷利亚要塞的汇报说收容在要塞里的“苍之骑神”也不知什么时候失去了踪影。

虽然当天的遭遇可谓是波澜起伏，不过这也不影响黎恩与同伴们的再会，在帝都的游击士公会里，旧“VII班”的所有人都汇聚一堂，这是久违的光景。在欢聚了之后，众人也开始对目前为止的情报进行了整理，重新制定了行动方针。

然而在第二天，黎恩等人准备全身心投入到共和国特殊部队成员的搜索行动中时，帝国博物馆的地下墓所里长满了红色的普莱罗玛草，并且出现了“暗黑龙”的沉眠之地，在那里黎恩再次遇到了那位神秘少女，原来她正是魔女的族长，艾玛的奶奶“绯色魔女”罗赛莉亚。

为了避免帝都重现800年前暗黑龙所带来的大灾难，新旧“VII班”在罗赛莉亚的协助之下成功消灭了暗黑龙。此后在现场悄然现身的便是“苍”之齐格飞，在心中已有确切判断的黎恩拔刀和他进行对战。激战之后黎恩像是泄愤一样对着齐格飞喊出“克洛”的名字，但是齐格飞不为所动，坐上奥尔迪涅后留下一句别向他讨要利息的话后，无视黎恩的挽留离开了现场。

身世与真相

通过本校与分校的共同努力，帝都里的共和国特殊组织成员被一一遣返回国，而且因为新旧“VII班”的活跃而免去了一场大灾难。在夏至祭当天，两校获得了来自帝国政府的表彰。也就是在当天，黎恩从艾略特父亲的口中得知了自己亲生父亲的过去，14年前升上准将的奥斯本因为贵族派降临的嫉妒，家里的妻子和孩子都遭到了猎兵的袭击，军队在现场只找到了妻子的遗骸，而奥斯本与当时5岁的孩子下落不明，但是在百日战役爆发之后奥斯本再次出现，并且凭借着终结百日战役的功绩而荣升为宰相。

当天晚上新旧“VII班”成员获得邀请来到王室举办的宴会上，黎恩从皇帝尤肯特三世和奥斯本宰相口中首次得知了帝国里存在的“诅咒”这一左右人心的恐怖存在，这是帝国的两个至宝相克而形成的“巨硕之力”所带来的力量。在奥斯本离去的时候，奥斯本还告知黎恩，黎恩胸口上的伤痕和心脏的奇怪反应，是源于当年奥斯本把自己的心脏移植给了被建材贯穿心脏的黎恩的缘故。

在黎恩没来得及全部消化完所有东西的时候，一件让整个帝国都撼动的事件发生了：亚修使用共和国的特殊枪械刺杀了皇帝尤肯特三世。

奥斯本宰相把尤肯特三世的重伤宣传为共和国对皇室的刺杀行动，并公开了这次共和国间谍入侵事件，在挑起市民们同仇敌忾情绪的时候颁布了“国家总动员法”。

对失去控制的事态感到困惑的新旧“VII班”从汤玛斯、罗赛莉亚以及继承了星杯骑士团守护骑士第8位盖乌斯口中得知了帝国1200年前的神话。在过去帝国存在着“焰”与“大地”两个至宝，由于两个至宝持有者们的纷争而导致至宝之间产生力量的冲突，冲突的融合便形成了“巨硕之力”，无法驾驭这股力量的两个至宝眷属“魔女”和“地精”合力将力量分为七份，注入到七个容器之中——这便是七台骑神的由来。

而现在地精的真正目的便是唤醒“巨硕黄昏”，这也是这些年来造成帝国动荡的最大原因。妙婕从黑之史书的记述中推理出终末之剑，也就是虚无根源之剑的简称，极有可能是身为人造人的艾尔缇娜与米莉安的出场代号。

与此同时，帝都离宫随着克洛斯贝尔大钟敲响而出现了黑色的巨卵，那便是黑之史书中所记载的“漆黑星杯”。跟随着奥斯本一起出现的还有他麾下的“铁血之子”以及“黑之工房”的地精——乔治和地精长老“黑之阿尔贝利希”，那是本该在10年前就死去的亚莉莎的亲生父亲弗兰兹·莱恩福尔特。

在旧“VII班”成员的协助下，黎恩带着学生们来到封印着诅咒的漆黑圣兽前，奥斯本和阿尔贝利希的计划便是使用艾尔缇娜的生命来与战术壳完全同调从而形成能够斩杀圣兽的剑。黎恩和学生们虽然驾驶着骑神或者机甲努力奋战，但是在圣兽面前这些物质都无法对它造成伤害。与此同时离宫外奥利维特、维克特与托瓦尔所搭乘的卡雷贾斯也因乔治动的手脚遭到爆破。

就在骑神受到圣兽的攻击反馈不断反应在黎恩身上的时候，艾尔缇娜挡在了黎恩面前，就在圣兽准备给阻挡者最后一击的时候，米莉安推开艾尔缇娜，挡在了黎恩的面前，命丧于圣兽之手。米莉安的遗体与战术壳一起融合成为了终末之剑，但是黎恩也因为米莉安的死亡而发出了咆哮，在暴走之中杀死了封印着诅咒的圣兽，由此，诅咒开始散布在整个帝国之中。

就在这时候，齐格飞的面具掉了下来，恢复了属于克洛时的记忆，他立即从星杯上纵身一跃召唤出骑神，随之一起跳下去的还有路嘉与阿瑞安赫德，塞德利克皇太子也坐上了重建后的特斯塔·罗莎。这时候第六台骑神出现了——奥斯本挥手唤出了“黑之骑神”伊修梅尔加，抓住暴走的瓦利玛和黎恩，宣告终焉故事的开幕。

收束因果的黑之史书

记录在古代遗物“黑之史书”中的预言便是唤醒黄昏的必要条件，其中的大部分事件都是在“《轨迹》系列”里玩家所经历过的内容，以下简单说明一下这些预言所对应的事件。

①二柱巨神的相克——焰之至宝与大地至宝的相撞。

②焰与大地的融合以及七之器的完成——焰与大地两个至宝融合为“钢”（巨硕之力），七之器为七架骑神。

③千年之都的开辟与收容星杯——海姆达尔建都以及收容星杯的大圣堂（现今帝都地下离宫）。

④圣兽的消失与黑之龙的灾厄——焰之至宝的圣兽失踪，暗黑龙降临帝都。

⑤夺还帝都与绯身受诅咒——讨伐暗黑龙夺回帝都，绯之骑神因沐浴暗黑龙的血而成为“绯红终焉”。

⑥狮子们的战乱与圣女的牺牲——狮子战役爆发，“枪之圣女”莉安娜殒命。

⑦显现于北方的巨柱与禁忌之子——大陆北方诺森比亚自治州出现的盐之桩，禁忌之子的内容目前尚未解明。

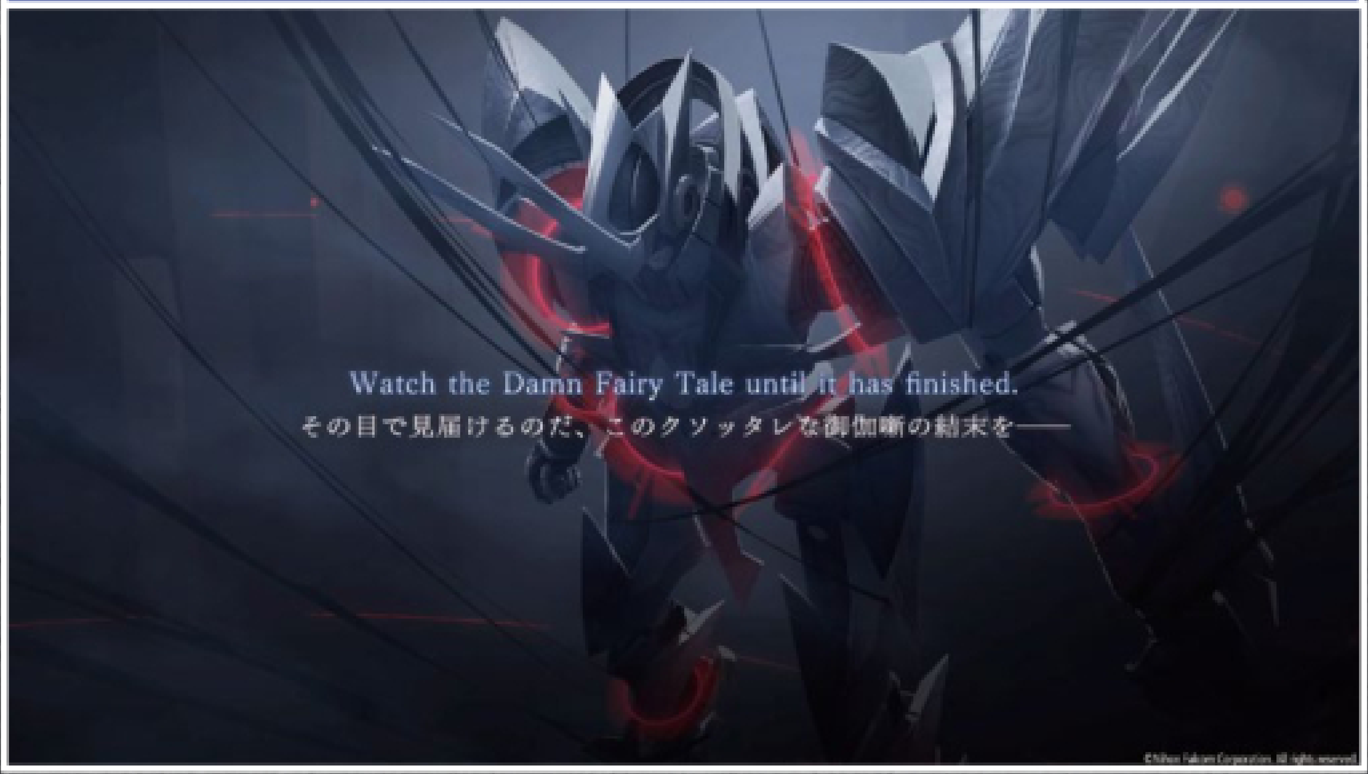
⑧成为祭品的土地与百日的征途——帝国用以向利贝尔宣战而毁灭的哈梅尔村，以及此后爆发的百日战役。与《空之轨迹》密切相关。

⑨东边的碧绿大树与煌魔之城的显现——《碧之轨迹》的“碧之大树”和《闪之轨迹II》的“煌魔城”。

在经由祭品让古老血液留下来的时候，通往“漆黑星杯”的道路将会开启——《闪之轨迹III》第4章结尾亚修射击皇帝。

在污秽的圣兽被终末之剑贯穿，其血液盈满星杯之时……“巨硕黄昏”将会开始——《闪之轨迹III》终章黎恩用死去的米莉安化身而成的剑斩杀圣兽。









见证沧桑 守望未来

UCG 亲历东京游戏展 15 周年纪念

1996 年，日本电脑娱乐供应商协会（CESA）在日本游戏业即将步入巅峰之时举办了东京游戏展（TOKYO GAME SHOW，以下简称 TGS），TGS 就此成为仅次于美国 E3 展的全球第二大游戏展。

在此后的 22 年间，TGS 伴随着日本游戏业的兴衰沉浮，见证了无数游戏公司的大起大落。TGS 迎来了四代主机的问世，目睹了新帝国的诞生，目送着旧王朝的逝去。

2004 年，UCG 受 CESA 邀请派出 8 人报道组，前往 TGS 现场进行报道，实现了国内游戏平媒零的突破。随着中国人民的生活水平不断提高，国内游戏媒体的影响力不断增强，我们很高兴地看到，TGS 上的中国玩家和媒体同行也越来越多。

2018 年的 TGS 是 UCG 第 15 次亲历 TGS，在这个值得纪念的时刻，我们特意准备了这篇文章，带领大家回顾 TGS 与 UCG、与你我的不解之缘。





东京游戏展 1996 ～ 2003

TOKYO GAME SHOW

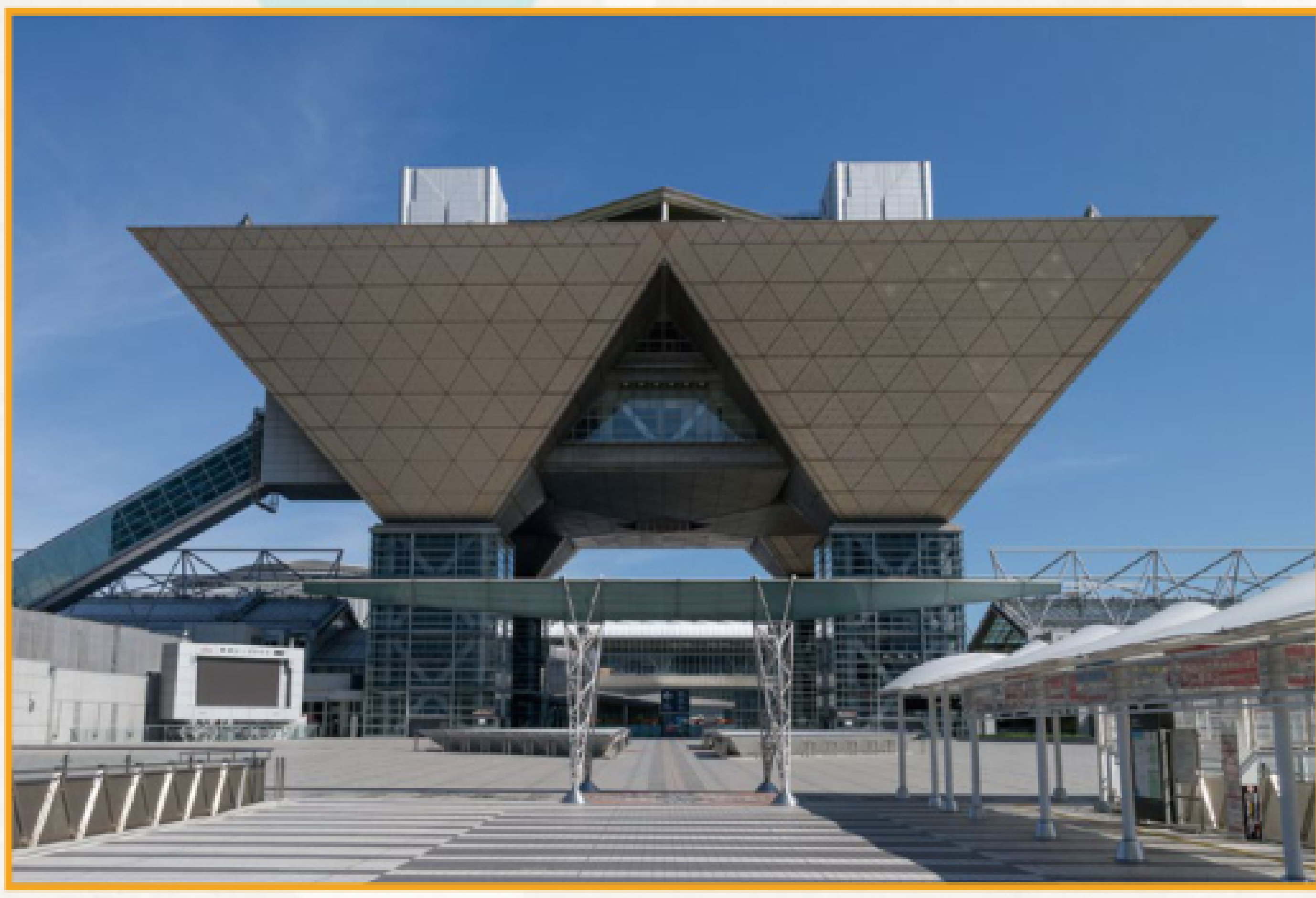
TGS，诞生！

在介绍 TGS 之前，我们有必要先了解一下 CESA。CESA 是 Computer Entertainment Supplier's Association（电脑娱乐供应商协会）的缩写，它是日本游戏产业的行业协会，成立于 1996 年。CESA 成立的目的是振兴日本电子娱乐产业，它的主要活动包括每年发布日本游戏产业调查报告以及举办各种相关的展会。

1996 年是日本游戏业的大变革期，昔日霸主任天堂的新机型 N64 蓄势待发，面对即将来临的挑战，PS 已经打好了稳固的根基即将一飞冲天，SS 在即将陷入低谷前爆发了最强的光辉。于是刚刚成立的 CESA 顺势推出了 TGS，想要将其打造为日本游戏产业的名片。

TGS 虽然名为“东京游戏展”，但只有最初两届是在东京举办的，之后就转移到了东京附近的千叶。首届 TGS 于 1996 年 8 月 22 ～ 24 日在东京晴海地区的东京 BIG SIGHT 举办，这里号称是日本国内最大的国际展示场，分为东展示楼、西展示楼和会议楼三大块，总共有 10 个展馆，参观者需要步行 15 公里才能逛完整个会场。

不过东京 BIG SIGHT 虽然占地面积很大，但首届 TGS 仅在东展示楼的 1、2 号展示区举办。CESA 的严重低估了玩家的热情，狭小的场地外最多时有 2000 人排队等候入场，更别提会场内的拥挤了。好在展会内容十分精彩，让玩家们大呼不虚此行。最大赢家当属 PS 和 Square，Square 在现场派发了 10 万张《最终幻想VII》的试玩版，为 PS 作了最好的广告。



▲东京 BIG SIGHT 的外形很有特色。



▲这个角度的幕张国际会展中心很有新鲜感。

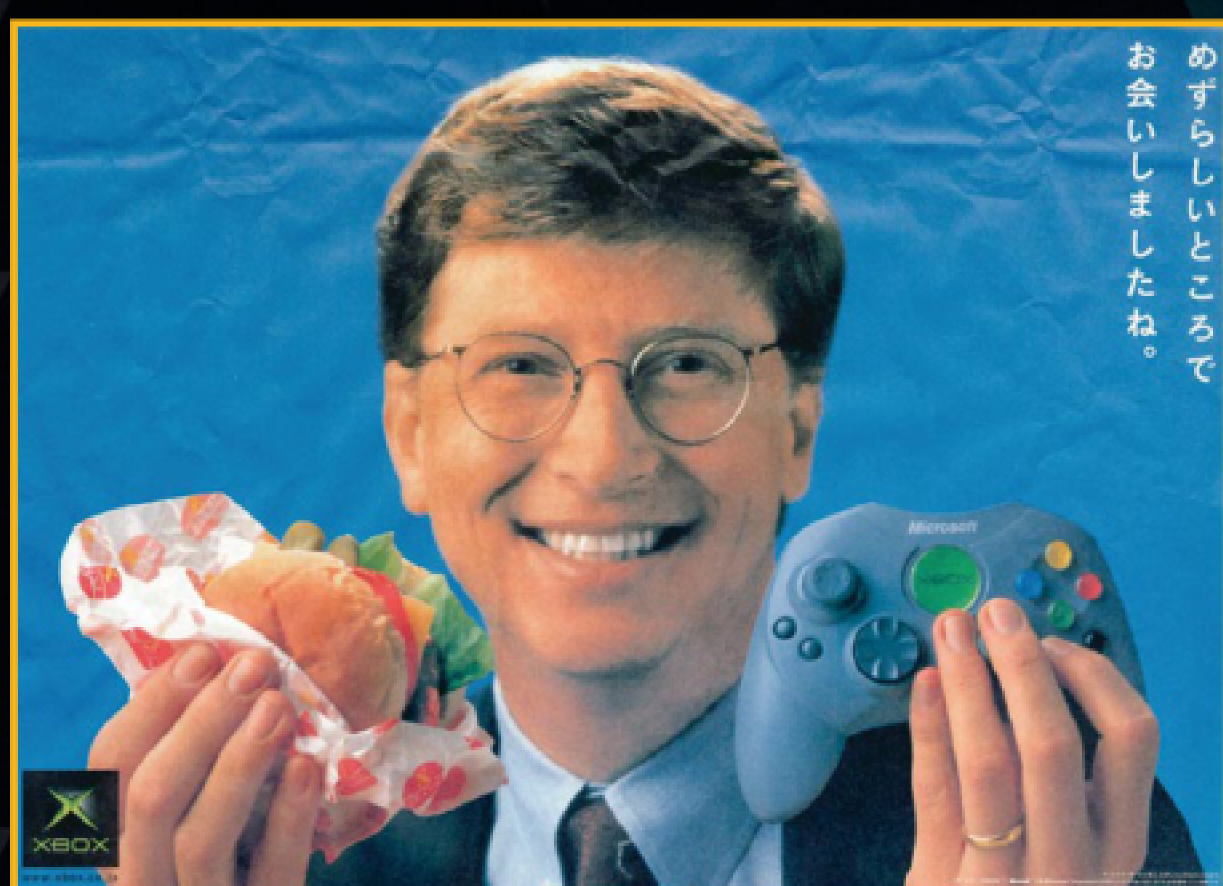
一年两届的时代

首届东京游戏展的成功让 CESA 大为高兴，于是从 1997 年开始，CESA 决定每年举办两届 TGS。TGS 1997 春同样获得了成功，然而拥挤的展厅让厂商和玩家都十分不满，于是从 TGS 1997 秋开始，TGS 转移到了千叶市的幕张国际会展中心，并保持至今。

进入新世纪后，由于 N64 和 DC 的不振，日本国内市场规模逐步萎缩，与此同时游戏出口额稳步上升，这使得多数游戏公司越来越重视 E3 展。为了筹备 E3 的大规模展出，SCE 几乎放弃了 TGS 2000 春，展台面积大幅缩水。尽管如此，SCE 仍是当届 TGS 的焦点。

2001 年的 TGS 规模进一步萎缩，参展商数量更是跌到了谷底。不过当很多本土企业从 TGS 撤退时，来自美国微软却高调参展。在 TGS 2001 春上，比尔 · 盖茨破天荒地亲临现场并发表演讲，微软对日本市场的重视可见一斑。比尔 · 盖茨之后再次出席 TGS 2001 秋，但微软的到来并没有令 TGS 的规模复苏，于是 CESA 决定从 2002 年开始取消春季展，将 TGS 恢复为每年一次。

▼比尔 · 盖茨的 TGS 2001 春之行，是他首次在游戏展上发表演讲，为了推广 Xbox，他还亲自上阵做广告。



日本游戏大奖

日本游戏大奖（日本ゲ - ム大赏）是由 CESA 举办的针对日本电子游戏的年度奖项，创立于 1996 年。每年的日本游戏大奖基本上都在秋季的 TGS 上公布，因此可以视为 TGS 的活动。

日本游戏大奖创立之时原名 CESA 大赏，第 4 回（1999 年）时改名为日本游戏大奖，不过从第 6 回（2002 年）开始又改名为 CESA GAME AWARDS。它于 2006 年正式定名为日本游戏大奖，同时去掉了回数，改用年份，此规定沿用至今。

日本游戏大奖的奖项同样经过多次变更，一般来说会有以下奖项：

GAME AWARDS：年度游戏部门。评选范围是前一年在日本国内发售的主机游戏（包括电视游戏机和掌机）和 PC 游戏，但不包含 CESA 伦理规定认证的成人游戏及其关联作品。这个奖项下面分很多小项，包括各个游戏类型的最佳、销量最佳、全球评价最佳等等。其中获得最高评价的作品即为当年度大奖得主。该奖项由 CESA GAME AWARDS 选考委员会根据玩家投票结果、销量等因素选出。

GAME AWARDS FUTURE：未来部门。评选范围是出展 TGS 的未发售游戏，结果根据玩家投票选出。未参展的游戏不予评选。

GAME AWARDS AMATEUR：业余部门。2007 年增设的奖项，评选范围是日本国内的业余游戏制作团体或个人。

GAME DESIGNERS：游戏设计者部门。2010 年增设的奖项，由专门的审查委员会选出。

▲日本游戏大奖的玩家投票时间往往长达 3 个月。

1996～2003 年日本游戏大奖得主

名称	年份	大赏得主	厂商	机种
CESA 大赏 96	1996	樱大战	SEGA	SS
CESA 大赏 97	1997	最终幻想VII	Square	PS
第 3 回 CESA 大赏	1998	塞尔达传说 时之笛	Nintendo	N64
第 4 回 CESA 大赏	1999	随身玩伴	SCE	PS
第 5 回 CESA 大赏	2000	梦幻之星在线	SEGA	DC
第 6 回 CESA GAME AWARDS	2002	最终幻想 X	Square	PS2
第 7 回 CESA GAME AWARDS	2003	太鼓之达人	Namco	PS2

UCG 与 TGS

其实早在《游戏机实用技术》的创刊号上，就已经有对 TGS 1998 春的报道。当然在那个年代，不光是 UCG，所有的国内游戏媒体都没有亲临 TGS 现场的条件。在那个拔号上网的年代，打开一张图可能都需要好几分钟，即使从海外网站照搬资讯也不是一件轻松的事情。

随着 TGS 的不断举办，以及国内游戏媒体专业度的不断提高，TGS 成为了中国玩家心中最重要的游戏盛会。尽管 UCG 对每届 TGS 都有详细的报道，但亲临现场见证全球第二大游戏展会仍是所有游戏媒体工作者的梦想。经过与 CESA 的数年交流沟通后，在 2004 年 UCG 终于得到了受邀出席 TGS 的机会，这是国内游戏平媒零的突破！这个消息在第 113 期《游戏机实用技术》上正式公布，展会正式报道在第 114·115 期刊出，从此“买合（特）刊，看 TGS”成为了国内玩家每年必不可少的一道大餐。

■值得纪念的 TGS 2004 通行证。

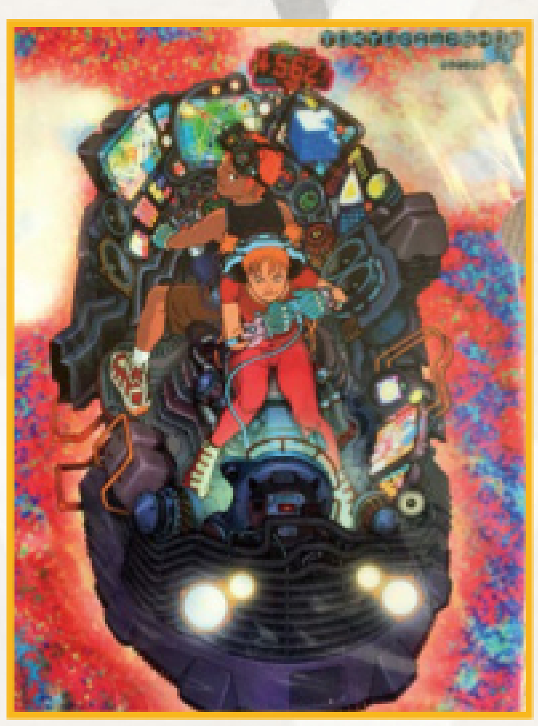


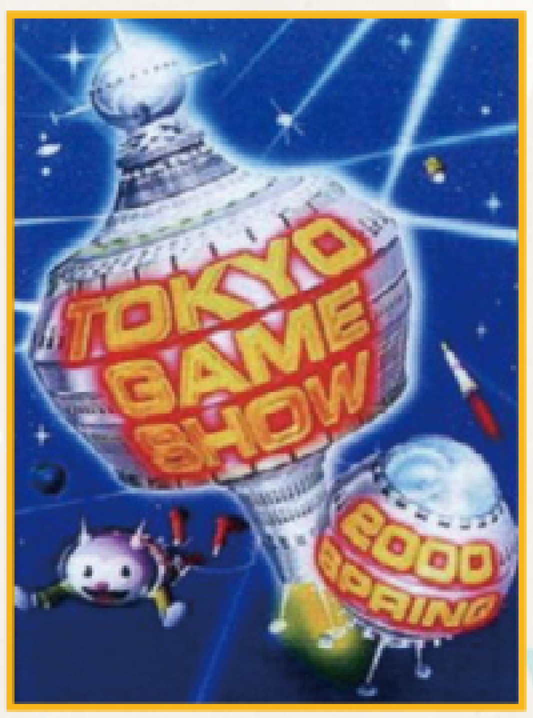
TGS 1996～2003 资料一览

名称	举办时间	参展厂商数	观众人数	主题
TGS 1996	1996 年 8 月 22～24 日	87	109649	在游戏展玩游戏
TGS 1997 春	1997 年 4 月 4～6 日	104	121172	大家齐聚游戏新学期
TGS 1997 秋	1997 年 9 月 5～7 日	104	140630	你生活的娱乐
TGS 1998 春	1998 年 3 月 20～22 日	93	147913	游戏是无限的能量
TGS 1998 秋	1998 年 10 月 9～11 日	91	156455	让你看看游戏的力量
TGS 1999 春	1999 年 3 月 19～21 日	82	163448	SWITCH ON
TGS 1999 秋	1999 年 9 月 17～19 日	74	163866	COMING SURPRISE 现在开始厉害了
TGS 2000 春	2000 年 3 月 31～4 月 2 日	66	131708	TGS 进化到了 2000 年版
TGS 2000 秋	2000 年 9 月 22～24 日	63	137400	享受生活的娱乐
TGS 2001 春	2001 年 3 月 30～4 月 1 日	53	118080	游戏是开启 21 世纪的娱乐
TGS 2001 秋	2001 年 10 月 12～14 日	53	129626	让我们一起玩吧
TGS 2002	2002 年 9 月 20～22 日	85	134042	游戏是人类的 DNA
TGS 2003	2003 年 9 月 26～28 日	111	150089	游戏的心改变世界

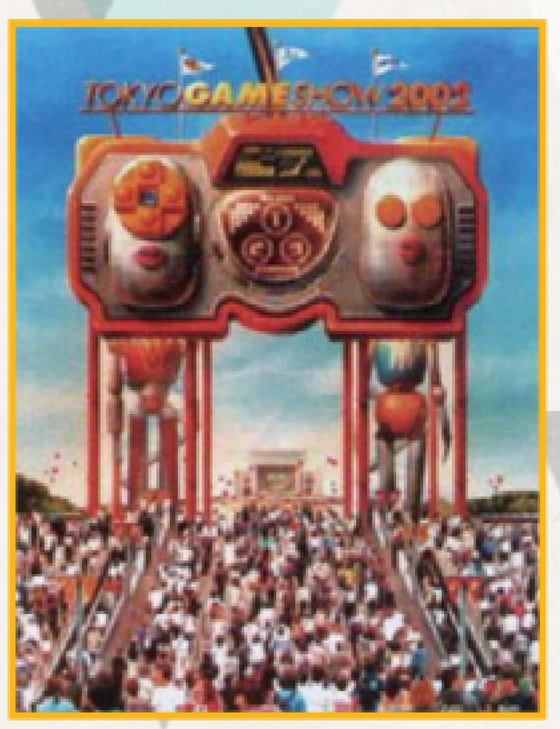












TGS 2004

为全世界带来最新的感动

举办时间：2004 年 9 月 24 ～ 26 日
参展厂商数：117 家
观众人数：160096 人
第 8 回 CESA GAME AWARDS 大奖得主：《怪物猎人》（Capcom/PS2）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 114 · 115 期，85 页内文，51 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《生化危机 4》



▶由陈杰绘制的原创封面。

▼本届 TGS 的主题：最新の感動を、世界のみんなへ。



2004 年日本游戏产业大事记

1 月 14 日	SCE 宣布 PS2 的全球累计销量达到了 7000 万台。
2 月 20 日	日本“AOU2004 街机展”于日本幕张举行。共有 40 家厂商参加了展出，大型筐体仍是展会的大头，而集成卡片要素及网络要素也成为街机的新趋势。SNK Playmore 宣布加入 Summy 的 Atomiswave 基板的开发阵容，并正式放弃了经营了 13 年的 MVS（NEOGEO）基板。
4 月 27 日	索尼发表 2003 财年索尼全集团的业绩。2003 财年索尼营业利润比上一年减少 46.7%，其中游戏部门的销售额比上一年减少了 18.3%，为 7802 亿日元，游戏部门（SCE）的营业利润比上年减少 40% 为 676 亿日元，不过目前 SCE 的营业利润仍占索尼集团营业总利润的三分之二。
5 月 19 日	SCEJ 宣布，PS 以及 PSone 主机的全球累计出货量已经于 5 月 18 日突破了 1 亿台，PS 成为史上出货量最大的家用游戏机。
6 月	任天堂社长岩田聪透露，任天堂新主机的代号为“革命”，并表示“革命”将像 NDS 那样追求机能的创新，而不是单纯的更高机能的游戏机。
7 月	“《最终幻想》之父”坂口博信离开 SE 后，宣布成立新的游戏公司——“MistWalker”。
8 月	为纪念 FC 诞生 20 周年，任天堂分别在 2 月、5 月推出了对应 GBA 平台的 20 款“FC 迷你”游戏，作品获得了意想不到的成功，共获得了 270 万套游戏销量，“FC 迷你”第三弹因此于 8 月 10 日发售，主题是“当年的 FC 磁碟机游戏”。
11 月 1 日	Capcom 紧急宣布《生化危机 4》将同时对应 NGC 及 PS2 平台。NGC 版将照常在 1 月发售，PS2 版的《生化危机 4》将于 2005 年内发售，至此本作的 NGC 独占计划正式破裂。
12 月 2 日	NDS 在日本发售。之后在 12 月 12 日，PSP 紧随 NDS 的脚步发售，两者的大战不可避免。

业界

TGS 2004 的焦点当属 PSP。围绕着 PSP 和 NDS 这两部新掌机的争论，从 2004 年初一直持续到年底，两部掌机的任何风吹草动都能成为业界焦点。由于任天堂一贯不参加 TGS，因此本届 TGS 完全成为 PSP 的独角戏。SCE 本身就提供了 23 款 PSP 游戏、50 台试玩机供试玩，由 Showgirl 绑在身上让玩家一对一的试玩体验让玩家大呼过瘾，惟一的遗憾是没有公布 PSP 的发售日和售价。

除了 PSP，PS2 的阵容一如既往的强大，超薄版 PS2 的展出尤其让人关注，《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》、《GT 赛车 4》等超大作标志着 PS2 巅峰盛世的来临。而 Xbox 已经在日本处于完败状态，在 TGS 上没有什么值得一提的新作。微软主打的 Xbox LIVE 在当时并没有引起亚洲玩家和媒体的关注，没有人能预料到它在数年后将一飞冲天。

第三方厂商中，要数 Capcom 和 Square Enix 最受关注，即使以今天的眼光来看，《鬼泣 3》、《生化危机 4》、《最终幻想Ⅶ 再临之子》、《王国之心 II》都绝对是能载入史册的作品。Konami 虽然大作不多，但凭借小岛秀夫《潜龙谍影 3 食蛇者》，同样获得了冠绝全场的人气。

UCG

由于是第 1 次参加 TGS，编辑部担心有人拿不到签证，为保险起见就报了 8 个人。结果很幸运地全员通过，因此 UCG 的第 1 次 TGS 之行，也成为了历年人数最多的一次。

绝大部分人都是第 1 次前往日本，因此出行方面大家十分慎重，事先考虑到了各种方案，这其中很多方案都在后来被证明为是闭门造车。比如为了保持在会场里通讯的畅通，众编专门买了一批军队用的步话机——没办法，那年头无论是移动还是联通都不靠谱。结果步话机到了现场也没什么用，不过吸睛度倒是挺高。

本次日本之行，除了亲历 TGS 外，编辑们还拜访了当时的国际 TV GAME 第一刊《ファミ通》的总部，UCG 编辑和日本编辑进行热烈的交流。UCG 与《ファミ通》的合作也从总第 114 · 115 期开始，为当时的中国玩家带来了速度不输于日本的游戏资讯。



▲由前 Capcom 游戏开发部部长冈本吉起制作的《源氏》深受中国玩家好评，游戏中日本第一美女静御前的神级造型更是令无数人倾倒。然而实际游戏中她只是一位 NPC……

当期最佳

本届 TGS 游记中记载了一件微不足道的小事，结果它成为了当期读者反馈中提到次数最多的一件事。多边形和 GOUKI 到达日本的第一天，晚上找了家 KFC 宵夜。结果编辑们惊奇地发现，日本的 KFC 居然是和可口可乐合作的。两人觉得非常好奇，于是就拿摄像机对着可口可乐杯子拍了起来，结果一时间惊动了店主，他以为这两位是某电视台暗访的，于是一脸紧张地走了过来……

TGS 2005

走在最前端展望未来吧！

举办时间：2005 年 9 月 16 ～ 18 日
参展厂商数：131 家
观众人数：176056 人
第 9 回 CESA GAME AWARDS 大奖得主：《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主人》（Square Enix/PS2）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 137 · 138 期，108 页内文，88 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《潜龙谍影 4 爱国者之枪》



▶由陈杰绘制的原创封面。

▼本届 TGS 的主题：最前列で未来を見よう。



2005 年日本游戏产业大事记

1月	据《日经金融日报》报道，任天堂目前准备将工厂建设资金增加 76%（增加至 40 亿日元），用于扩建 NDS 的生产工厂。另外任天堂今年的研发费用从原定的 200 亿日元增加到 220 亿日元，总宣传及营销费用从原定的 550 亿日元增加到 580 亿日元。
2月25日	坂口博信宣布将会加盟微软游戏工作室，全力为 X360 开发游戏，并且宣布其成立的 MistWalker 正在开发两款 RPG 大作，也就是后来公开的《蓝龙》和《失落的奥德赛》。坂口博信的加盟声明是日系游戏厂商全面支持 X360 的标志性开始。
3月7日	SCE 社长久多良木健辞去副社长及家电与半导体部社长职务，并且今后久多良木健在 SCE 所做的重要决策需要向斯特林格报告。久多良木健随后在记者采访时表示，他事先对于此职务变动几乎一无所知，并且暗示他下台的原因是“不够听话“。
5月	77 岁的前任天堂社长山内溥宣布正式退出公司董事会，退任后山内溥会继续担任公司的顾问，并且继续持有任天堂 10% 的股份，但不会对公司业务进行干涉。山内溥是 2004 年日本纳税最高的游戏业内人士，纳税额是 4.85 亿日元，在日本排名第 41 位。
9月	虽然任天堂照旧没有参加东京游戏展，但任天堂社长岩田聪却在 TGS 基调演讲中公开了本届展会最大的惊喜：“革命”的另类控制器。这款控制器的奥妙在于“直接定点设备（DPD）”，可以以使其具备 3D 定位功能，而扩展槽可以搭配各种辅助控制设备，从而实现完全不同的游戏玩法。
12月10日	在欧美两地严重缺货的 X360 登陆日本，结果日本玩家的态度却空前冷淡。日版 X360 首批出货量约为 15.9 万台，而首发两日实际销量只有 6 万 2315 台，很多商店只能降价促销。日版 X360 的软硬件销量比为 0.91 ： 1。而当初日版 Xbox 发售前 3 天的销量为 12 万 3929 台，游戏与主机销量比例为 1.45 ： 1。日本 X360 销量最高的游戏《山脊赛车 6》也只卖出了 2 万 9891 套。另一方面 X360 在欧洲的 30 万台却被一枪而空，在英国的首周销量为 7 万台，是英国有史以来销量最高的家用机。

业界

从未参加 TGS 的任天堂虽然仍未参展，但 Wii（当时代号“革命”）手柄的公布迅速转移了人们的目光，它甚至还赢得了微软高层的表扬。作为本届 TGS 的主力厂商，索尼与微软为本届 TGS 带来了丰富的内容，索尼一口气公布了 102 款日系 PS3 游戏，宣布加盟 PS3 的日本游戏公司已经达到 71 家。微软则在其展前发布会中公布了 X360 的发售日，并表示针对日本开发的 X360 游戏已经有 100 款，全球范围内共有 200 多款游戏正在开发中。当时没有多少人认为 X360 会对 PS3 构成威胁，尤其是在日本。X360 在日本的惨淡开局似乎说明了这一点，然而之后的发展却没有多少人能够预料到。

仅仅过了一年，业界风向已经发生了巨大的变化，新一代主机尽管还未发售，但已经成为万众焦点。Konami 在本届 TGS 上大放异彩，一口气展出了 34 款作品，充分证明了自己作为日本头号软件商的实力。《潜龙谍影》、《恶魔城》、《胜利 11 人》、《力量职业棒球》、《幻想水浒传》五大系列外加其最拿手的音乐游戏全面出击。其中人气最高的当属《潜龙谍影 4 爱国者之枪》，就算 Konami 只展出这一个游戏也能成为全场最佳。成功把握住时代脉搏的 Capcom 则紧随其后，《丧尸围城》、《生化危机 5》及其《怪物猎人》相关作品都引爆全场。而包括 Square Enix 在内的其他日厂则多少有些疲软，尽管本届 TGS 创下了当时史上参观人数最多的记录，但世代变更的寒潮已经悄然向日厂袭来。



▲在本届 TGS 的活动现场，小岛秀夫表示《MGS4》将是他和新川洋司的最后一部《MGS》。他还表示，未来《MGS》的计划是让樱井政博负责系列第 5 作。作为嘉宾出场的樱井政博吓了一跳。

UCG

有了第 1 次的经验，本届 TGS 报道无论是质量还是数量都远超去年。本届 TGS 之行的游记由 UCG 著名文青泰坦撰写，结果大受好评。尤其是游记还有一个专门分析日本女孩的部分，被不少读者评为当期最佳。当然本期最受欢迎的内容还是 Showgirl 介绍，不仅收录的妹子数量繁多，而且每个妹子都附有很详细的资料，包括名字、年龄、三围、喜欢游戏、魅力点。杂志一经推出，就立刻引发轰动，不少读者都来信询问编辑们是怎么问出这些资料的（尤其是三围），一时间负责此部分内容的胜负师有成为老司机的势头。

当期最佳

Taito 展台有一个女孩子非常性感，很多人来拍照。泰坦在一旁看了半天，总算鼓足勇气走上前去，对着她做了一个拥抱的动作，问道：“May I?”女孩躬身答应了，于是泰坦果断将妹子抱在怀里拍了一张照片，心想这下没遗憾了。可是女孩刚刚离开他的怀抱，马上就有个美国大叔走到她身边，做出亲吻的动作，问道：“May I?”还没等妹子反应过来，大叔就一口气亲了上去……读者们纷纷表示没有对比没有伤害。

TGS 2006

新兴奋。新感动。新时代。

举办时间：2006 年 9 月 22 ～ 24 日
参展厂商数：148 家
观众人数：192411 人
日本游戏大奖 2006 大奖得主：《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼 DS》（Nintendo/NDS）、《最终幻想XII》（Square Enix/PS2）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 162 · 163 期，111 页内文，51 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《潜龙谍影 4 爱国者之枪》



▶本期封面：《神之手》。内附"彩蛋"。

▼本届 TGS 的主题是令中国玩家倍感亲切的 9 个汉字。



2006 年日本游戏产业大事记

1 月 11 日	Namco 与 Bandai 宣布，将于 3 月底整合双方旗下的游戏部门，成立"Bandai Namco Games"，其美国公司名为"Namco Bandai Games Inc."（简称 NBGI）该公司成立后由 Namco 会长中村雅哉担任会长，Namco 副会长石川祝男担任社长，Bandai 常任董事鹈之泽伸担任副社长，公司注册资本额为 150 亿日元，旗下员工 1705 人。
4 月	任天堂宣布开发代号为"革命"的次时代主机将正式定名为"Wii"。该名称的含义为：1. 我们；2. 一起玩游戏的情景；3. 造型独特的手柄。任天堂公关部副总裁 PerrinKaplan 表示，构思"革命"的新名字差不多花了一年的时间。不过当时人们对"Wii"这个名字的负面反应居多。
7 月	据彭博财经报道，索尼从 20 多家银行构成的企业信贷集团获得了 800 亿日元的企业贷款，这是索尼 10 年来首次申请如此大数额的企业贷款，推广蓝光和 PS3 的巨额用是索尼此次举债的主要原因。
8 月	CESA 发布的日本游戏市场统计数据显示，2005 年日本游戏软件硬件市场总规模为 4965 亿日元，比 2004 年增了 13.9%。掌机占总市场的 63.2%，大幅超越了家用机，成为日本游戏业的绝对主力。
8 月	SE 表示《最终幻想XII》制作人松野泰己已于 2005 年 8 月离开 SE。2005 年 8 月，SE 曾表示松野泰己因健康原因而退出了《最终幻想XII》的开发工作，据猜测，SE 是以此为借口辞退了松野泰己，理由是《最终幻想XII》开发进度严重落后。
10 月 12 日	Capcom 宣布解散四叶草工作室，理由是该工作室开发效率太低。四叶草解散之前，几位灵魂人物早已离开 Capcom，三上真司于 2005 年 11 月辞职，稻叶敦志和神谷英树于 2006 年六七月间相继离开了 Capcom。此次解散四叶草给 Capcom 造成了 4 亿日元的损失。
11 月 11 日	PS3 在日本发售当天出现了极度混乱的场面。据统计，日版 PS3 首批出货量为 8.3 万台，其中 20GB 版本为 3.2 万台，60GB 版为 5.1 万台；PS3 游戏软件首批出货量为 24 万套，首日只卖出了 7.6 万套，消化率仅为 30%。
12 月 2 日	Wii 在日本上市，首批发货量为 40 万台。据统计，Wii 在日本前两日销量为 35 万台，软硬件销量比例为 1.6 ： 1，最畅销的游戏为《Wii Sports》（15.6 万套），《第一次的 Wii》销量为 17.4 万套，《塞尔达传说 黄昏公主》销量为 13.9 万套。



▲ PS3 降价的消息是久多良木健在与日经 BP 的记者浅见直树的对话中透露的。

业界

2006 年是 TGS 十周年，由于 E3 一连串令人窒息的作死操作，TGS 当仁不让地成为了当时全球最成功的游戏展会。TGS 2006 创下了当时观众人数的历史记录，尽管 192411 人的数字相比之后动辄 20 万的成绩要差一些，但要知道在 2007 年之前的 TGS 是只有三天时间的，从 2007 年开始 TGS 才改为 4 天。

TGS 2006 的成功主要得益于三点，首先是由于 E3 的改革不得人心，TGS 获得了更多厂商的支持，参展游戏数量大大增加。在 TGS 召开之前，CESA 就宣布本届展会参展游戏数量达到了 573 款，超过了以往的任何一届，而最终这个数字更是达到了 650 款；其次是次世代主机的全面参展引起了人们的极大兴趣，PS3、X360 和 Wii 的次世代争霸带来了丰富而强大的游戏阵容。《鬼泣 4》、《蓝龙》等次世代大作试玩机前排起的长龙体现了次世代游戏的魅力，尤其是有着 SCEJ、Square Enix、Capcom、Konami 展台的 5、6 号展厅完全人满为患；最后一个原因则是日本游戏市场复苏的大环境。就这样，TGS 在迎来十周年之际，终于在新一轮的主机大战中走向了巅峰。

UCG

三国演义的场面对于 E3 展报道而言并不是什么稀奇事情，但对于 TGS 来说是非常少见的。因为微软在日本向来弱势，而任天堂又一向不参加 TGS。然而在 TGS 2006 上三大硬件厂终于来了一次正面碰撞。PS3 日版突然降价，现场提供大量优质游戏试玩；X360 解禁 1080p 功能，并祭出杀手锏《蓝龙》同捆版；任天堂在 TGS 前轮番召开发布会，公布全球发售日、售价及首发游戏阵容。如此精彩的大战让当期 UCG 大受玩家好评。

从当期 TGS 报道开始，针对次世代游戏画面达到 1080p 的特点，UCG 对于重点前线采用了纯色底 + 高分辨率插图的排版方式，这种做法获得了玩家的一致认可，从此成为 UCG 的招牌版式之一。上一年大受好评的 Showgirl 内容再次出击，仍由老司机胜负师出马，这次的亮点是每位 Showgirl 都附加了两个问题，分别是"请问你买的第一款游戏是什么？"、"请问你是否有和异性一起玩游戏的经历？（和谁一起玩？）"如果说上一年的读者反馈是多数好评，那么这一次就是好评如潮。

当期最佳

每年 TGS 的基调演讲都是例行公事，绝大部分人宁愿赶去排队也不愿听演讲浪费时间。然而 TGS 2006 的基调演讲却爆出了大新闻。时任 SCE 社长的久多良木健在完成基调演讲后，突然爆出本届 TGS 的头条新闻——PS3 低端版本添加 HDMI，并降价至 49980 日元。后来人们才知道，久多良木健此举实属先斩后奏，这件事成为了他同年辞去社长职务的导火索。这也使得 PS3 还未发售就遭遇了重大的危机。在场的编辑们纷纷表示这是见证了历史。

TGS 2007

连接，广阔，世界

举办时间：2007 年 9 月 20 ～ 23 日
参展厂商数：217 家
观众人数：193040 人
日本游戏大奖 2007 大奖得主：《Wii Sports》（Nintendo/Wii）、《怪物猎人 携带版 2nd》（Capcom/PSP）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 187 · 188 期，117 页内文，93 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《潜龙谍影 4 爱国者之枪》、《真 · 三国无双 5》



▲由陈杰绘制的原创封面。



▼本届 TGS 的主题：つながって、ひろがって、世界へ。

2007 年日本游戏产业大事记

2月	三上真司、稻叶敦志、神谷英树等原“四叶草”工作室灵魂人物宣布成立全新游戏工作室“SEEDS”，该公司成立初期共有 51 名员工，总部位于大阪，社长为稻叶敦志。该公司同时宣布其正在进行大规模招聘，希望能够“寻找更多的种子加入我们”。
3 月 19 日	Capcom 宣布原定 PS3 独占的《鬼泣 4》也将会推出 X360 版，导致数万名玩家联名抗议。
3 月 30 日	在愚人节即将来临之际，SEGA 与任天堂宣布马里奥与索尼克将握手言和，在北京奥运会赛场上一决高低。
4月	久多良木健做出了一个令人意外的决定：他 2007 年 6 月 19 日后正式卸下 SCEI 集团 CEO 兼会长的职务，今后久多良木健将不再干涉 SCE 的管理事务，而只是在硬件开发上提供咨询。之后将由 1996 年至 2006 年一直在索尼电子娱乐公司的美国分公司身居要职的平井一夫接任 CEO 职位。
5月	索尼宣布 2006 财年净亏损高达 2323 亿日元，PS3 出货量为 550 万台，没有达到预期的 600 万台目标，其中有很大一部分压仓底，据统计其实际销量只有 360 万。
6月	任天堂市值一度攀升至 6.57 万亿日元，超越索尼，进入日本十强企业之列。
9 月 23 日	在 CESA 举办的“日本游戏大奖”颁奖典礼上，《Wii Sports》和《怪物猎人携带版 2nd》共同获得头奖。而“日本游戏大奖 未来作品”奖上，PS3 有 4 部作品获奖，成为最大赢家。
9月	CESA 宣布 TGS2007 共吸引观众总人数达 193040，创造了 TGS 历史上的观众人数达 193040，创造了 TGS 历史上的观众人数之最，CESA 同时表示 2008 年 TGS 将于 10 月份举办。
11月	《日经》报道索尼计划退出其与东芝和 IBM 形成的 CELL 芯片研发联盟，并不再参与新一代 CELL 的设计。这将意味着索尼在芯片业务上的全面撤退。

业界

2006 年 7 月 E3 倒台的消息乐坏了不少游戏展会的举办者，一直与 E3 东西呼应的 TGS 自然不会放过这个天赐良机。TGS 2007 将内部开放日延长为两天，目的显而易见——要加强 TGS 的商贸展作用，瓜分 E3 的遗产。CESA 终于扬眉吐气地打出了“世界最大级游戏展”的口号。

本届 TGS 无论是在展会时间、出展厂商还是参观人数等方面，都创下了历史纪录。然而尽管多出一天，但参观人数仅比上一年多出不到一千人，公众日的观众数量足足少了两万人。虽然成绩有些水分，但本届 TGS 的精彩程度是无庸质疑的。2007 年是游戏界动荡的一年，任天堂王者归来、索尼与微软陷入苦战……种种客观原因，让 TGS 2007 成为业界瞩目的焦点。索尼为 PS3 准备了超过 40 款超级大作的试玩与展示；微软虽然在日本市场陷入苦战，但仍然拿出了超过 250 款游戏的超豪华阵容；任天堂虽未参展，但是 Wii 和 NDS 的风暴在展馆之内势不可挡。已经逐渐走上正轨的第七世代主机大放异彩，标志着日本市场即将全面复苏。

TGS 2007 开展当天，SCEI 社长平井一夫就任 10 个月来首次面对全日本的游戏媒体发表演讲。很多国外媒体第一次听到平井一夫用日语演讲，台下的听众还包括 SCEI 的主要合作伙伴以及前社长久多良木健（不过在演讲中他睡着了）。平井一夫在演讲中“自豪地”公开了 DUALSHOCK 3 手柄，高傲的索尼终于低下了头。在与 Immersion 公司的振动官司中，索尼连赔偿加技术授权费总共付出了超过 1.5 亿美元的代价。相比金钱，索尼浪费的 5 年时间更加致命。

UCG

本届 TGS 之行，UCG 联合 levelup.cn，派出了多达 12 人的超豪华报道团，其中包括如今已经去世的 levelup.cn 编辑风间仁。

次世代渐入佳境，本届 TGS 可供试玩的游戏数量大大增加，三大主机争奇斗艳，当期杂志史无前例地报道了 93 款游戏。由于人数众多，当期杂志还进行了 TGS 2017 大评奖，评出了本届 TGS 的各项最佳。

同样是因为人多的缘故，本届 TGS 报道涌现出的段子也是前所未有的多，其中最受好评的一个段子是：纱迦和晴天在秋叶原等红灯过马路时，突然看到前面有几个人大摇大摆地走了过去，于是心想连日本人都闯红灯那么咱们也就入乡随俗吧。没想到跟着这帮“日本人”走到一半时，只见前面的人回头喊道：“快点快点！”（汉语）



2007 年最火的动漫角色是由平野绫配音的凉宫春日。在本届 TGS 上由于有《凉宫春日的迷惑》和《凉宫春日的约定》这两款游戏，团长大人的身影可谓无所不在，当时 SOS 团在中国的人气也是如日中天，为此编辑们也是一路跟拍。平野绫还亲自出席了现场的 EVENT，当她出现在舞台中央的时候，整个会场像是发生了地震一样。

当期最佳 在 TGS 不久前的《忍者龙剑传 2》的媒体问答中，当制作人板垣伴信被问到对《鬼泣 4》的看法时大放厥词：“那个游戏简直就是一个垃圾，我不知道你们问它干什么。没有任何游戏能超越我们的作品。”结果在本届 TGS 上 UCG 小分队在《鬼泣 4》试玩台上生擒了正玩得不亦乐乎的板垣君，至于他是什么反应，看看照片大家就懂了。

TGS 2008
走，到游戏时间了！

举办时间： 2008 年 10 月 9 ～ 12 日
参展厂商数： 209 家
观众人数： 194288 人
日本游戏大奖 2008 大奖得主：《Wii Fit》（Nintendo/Wii）、《怪物猎人 携带版 2nd G》（Capcom/PSP）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 212 期，104 页内文，102 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《生化危机 5》



▶由木仙绘制的原创封面。

▼本届 TGS 的主题：さあ、行こう !GAME の时间です。



2008 年日本游戏产业大事记

1 月 31 日	索尼公司财季报告，宣布 PS3 累计销量已经突破了 1000 万台大关。SCE 季度营业收入达 5812 亿日元，同比提高 31.2%，创造了 SCE 有史以来的第三财季营业额最高纪录。由于 PS3 硬件成本的降低，SCE 该财季实现了 129 亿日元的盈利。不过索尼同时表示 PS3 的财年销量目标从 11200 万台降低到 950 万台。
2 月 19 日	由于 HD-DVD 在年末商战期间被蓝光逼入绝境，华纳、环球等电影公司相继倒戈，HD-DVD 阵营被迫归降。东芝召开新闻发布会正式宣布退出光盘格式大战，蓝光正式成为次世代光盘格式的惟一标准。
2 月 29 日	Konami 宣布“PS3 最后的第三方独占大作”《潜龙谍影 4》将于 6 月 12 日全球同步上市，并将推出 PS3 同捆套装。
3 月 3 日	由于日元升值，导致任天堂出口利润大幅降低，任天堂股价当日暴跌 6%，几个月来，任天堂股价已缩水三成以上。KBC 证券公司将任天堂的股价评级从“买入”，降为“持有”。
4 月 21 日	Capcom 宣布《怪物猎人 携带版 2nd G》不到一个星期销量即突破百万，创造了 PSP 游戏的最快销售记录。而 4 月 21 日更是快速突破 200 万大关，成为上半年最畅销的游戏。
5 月 14 日	索尼集团宣布其 2007 财年净利润达到了历史上最高水平，SCE 亏损额从 2323 亿日元减少到 1245 亿日元。
6 月	野村哲也透露，他负责的《最终幻想 X III》目前暂缓开发，团队成员正帮助《最终幻想 X III》加快开发进度。
7 月 8 日	日本 Media Create 发布的统计报告显示，上半年日本市场萎缩达 12.2%。
8 月	SE 曾希望以市值 30% 的价格收购 Tecomo 为子公司，但此举遭到 Tecmo 拒绝。
9 月 4 日	Tecmo 发表声明，其将与 Koei 对等合并，两家公司目前已经在共同制定合并细节。这是继 SEGA/Sammy/Namco 合并三角恋之后，日本游戏业的又一出并购泡沫剧。
12 月	索尼宣布将于全球范围内巨幅裁员 1.6 万人，其中 8000 人为正式员工，另外 8000 人为临时工，不过游戏部门不在裁员范围内。

业界

2008 年，世界经济遭受动荡，娱乐产业不可避免地受到冲击。然而就在这种经济形势下，TGS 却逆势而动，来自 14 个国家和地区的 209 家游戏厂商，总共展出了超过 900 款游戏软件。而观众人数也超过了上一届，其中普通观众足足多了一万多人。

从本届 TGS 上展出的游戏来看，PS3、X360 和 Wii 平台的游戏数量和质量都有明显提高，这标志着第七世代主机已经完全步入了成熟期。新型号的掌机 NDSi 和 PSP-3000 也已登场亮相，掌机市场又掀起了新的风暴。第七世代的华彩篇章已经奏完了序曲，即将进入正篇的高潮。

索尼在本届 TGS 上陷入低潮，其展出游戏阵容可以说是历年来最弱的。此前公布的 14 款新作基本上都是二线作品或 PSN 游戏，出展游戏方面大多是美式游戏，最缺乏的日式 RPG 依然只有《白骑士物语》挑大梁。索尼在本届展会上主打 PS Home，众多业内人士都对其前景表示看好。这项服务预定于 2008 年 10 月下旬到 11 月上旬期间在日本转入大规模内测阶段，

信心十占的微软在本届 TGS 之前调低了 X360 的售价，这使得 X360 的日本销量提高了 5 倍。微软在本届 TGS 上可谓精英尽出，除了 EA、育碧、THQ 等欧美大厂，日系厂商也拿出《生化危机 5》、《星之海洋 4》等作品鼎力帮衬。最令人震惊的消息再次出现于 TGS 基调演讲中，微软互动娱乐部副总裁 John Schappert 正式宣布《铁拳 6》跨平台，X360 版将和 PS3 版同步发售。自从 1995 年发售以来，“《铁拳》系列”一直是 PS 系主机最坚定的拥护者，微软此举将索尼当时的困境暴露无遗。

UCG

本届 TGS 的最大赢家当属微软，开场公布的《铁拳 6》跨平台消息可谓石破天惊，为此当期杂志的 TGS 报道破天荒地将微软的内容放在索尼之前。不过不光是索尼，整个日本游戏界都在这一年陷入了危机。在本届 TGS 上，虽然占主流的依然是日式游戏，但《辐射 3》、《生化危机 5》、《恶魔之魂》、《波斯王子》、《镜之边缘》等面向欧美的游戏才是全球玩家关注的焦点。当然在那个时候，还没有多少人意识到《恶魔之魂》的优秀，不过 UCG 当时也指出该作是一款“在难度上有一定的挑战性、能够让人感受角色扮演游戏的进化的作品”。

和之前的 TGS 报道相比，本届及之后 TGS 报道的一大变化就是 Showgirl 所占篇幅的大幅减少，这得归功于 TGS 风向的变化。TGS 的 Showgirl 越来越偏向其真正的名称“Companion”，也就是陪同你进行试玩或给予你指导和帮助的人，其意义更接近于现场工作人员。Showgirl 观赏性下降、指导性提高的发展方向，恰恰正是一个展会走向成熟的标志。

▲本届日本游戏大奖首次设立了“经济产业大臣奖”，该奖项的设立目的是表彰对游戏业乃至整个日本经济作出贡献的人物，首届的获奖者是“游戏之神”宫本茂。



当期最佳

在本届 TGS 上，Irem 为了给《绝体绝命都市 3》造势，在现场设置了一台地震体验机。机器内部被布置成普通民居的模样，体验者在里面可以体验不同级别的地震。除了最大级的黄海地震是假想的之外，其他地震级别都是日本历史上发生过的，而且级别均保持高度一致。此举果然大为奏效，让 Irem 展台一时间人满为患。其实 Irem 并没有提供游戏试玩版……

TGS 2009

游戏充满着活力

举办时间：2009 年 9 月 24 ～ 27 日
参展厂商数：180 家
观众人数：185030 人
日本游戏大奖 2009 大奖得主：《马力欧赛车 Wii》（Nintendo/Wii）、《潜龙谍影 4 爱国者之枪》（Konami/PS4）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 236 · 237 期，118 页内文，74 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《最终幻想 X III》



▶本期封面：《最终幻想 X III》。

▼本届 TGS 的主题：GAME は、元气です。。



2009 年日本游戏产业大事记

1 月 29 日	索尼集团宣布本财年预计将出现 1500 亿日元的巨额净亏损，其中 SCE 部门亏损 300 亿日元，PS3、PS2 和 PSP 在年末商战期间销量同比都有明显降低。
1 月 30 日	根据 1 月 30 日的任天堂财报显示，其前 9 个月销售额同比增长 17%，利润同比增加 27%，但受经济危机影响，其全年利润预期下调 33%，这导致任天堂股价当日暴跌 12%。分析家认为任天堂突然大幅下调业绩目标是因为发现了某些“不利的征兆”。
2 月 10 日	由于 SEGA 业绩不佳，决定裁员 560 人，不过主要是裁剪街机部门的冗员，关闭 100 家街机厅，其家用机业务所受影响较小。
3 月 11 日	NDS 在 2009 年 3 月出货量已经突破一亿台，成为继 GB、PS、PS2 之后第四台突破一亿台销量的游戏机，并且刷新了突破一亿台销量的时间记录。
5 月 7 日	任天堂宣布上一财年实现 1.83 万亿日元销售额，净利润再创新高，达到 2790 亿日元。至此，任天堂已经攀上创社百年来的全盛顶点。
5 月 14 日	由中国论坛内泄露了还未公布的 PS3 Slim 机型的工厂包装图片，该图片立刻扩散至全球，之后索尼要求各站撤下相关报道。
8 月 1 日	《怪物猎人 3tri》发售后，以首周 52 万预订量 100 万的成绩创造了 Wii 第三方游戏的最高销售记录，不过在一些地区出现了铺货量过大但销量不及预期导致游戏大幅贬值的问题。
9 月 15 日	SE 宣布 X360 独占大作《星之海洋 4》将移植到 PS3，预定 2010 年 2 月 4 日发售，至此微软在日本的 RPG 攻势完全败退。
11 月 5 日	Square Enix 召开财报说明会，全年利下调 50 亿日元，财年内计划裁员四五百人，SE 旗下各部门都在裁员行列。不过据估测全年游戏销量还是可以达到 2600 万套。
11 月 30 日	育碧宣布上半财年亏损 7800 万欧元，Wii 游戏销量下跌是主要原因，从今以后育碧将会把经营重心转向 PS3 和 X360。
12 月 17 日	《最终幻想 X III》终于在日本上市，首批出货便达到 180 万套，首日单体版销量突破 100 万，首周实际销量超过 150 万。当周 PS3 创下 25.5 万台的历史最高周销量记录。和田洋一表示本作日本销量有望超过 200 万套。

业界

E3 2009 标志着第七世代已全面进入体感时代，紧随其后的 TGS 2009 也倍受关注。索尼在本次 TGS 上的表现只能用中规中矩来形容，这是因为此前的 PS MOVE（当时没有定名）、超薄 PS3、主机降价等消息已经在 E3 和科隆展上公布了。不过 PS MOVE 公开实际造型以及支持《生化危机 5 导演剪辑版》的情报都让玩家感到惊喜；微软此次展出了大量试玩机台，提供了近 30 款游戏的试玩，《铁拳 6》、《猎天使魔女》等新作都吸引了大量玩家。被玩家誉为“火星科技”的 Kinect（当时名为 Natal）也有展出，并有两款对应的游戏，分别是《块魂》和《太空侵略者 极限版》（这两款游戏最终未发售）。为宣传 Kinect，微软请来大量日本业界名人进行商业互吹，效果不错。

有索尼、微软的卖力表演，还有《最终幻想 X III》这种重磅游戏压阵，CESA 信心满满地为本届 TGS 喊出了“游戏充满着活力”的口号。然而残酷的现实是可视为业界活力指数的观众人数不涨反跌。经济危机的阴影笼罩着日本游戏产业，不温不火的 TGS 是日本游戏产业危机的缩影。在本届 TGS 上，索尼 MMV、SNK、FromSoftware 等实力较弱的中小发行商不见踪影，业界巨头们的日子也不好过。仅 Square Enix 就计划裁员两三百人，原因是某投资数十亿日元的 RPG 大作年末完工后会产生大量冗员。这些精英沦为冗员的原因自然是雇主们舍不得继续往大作里砸钱，于是在 TGS 上充斥着大量不思进取的低投资作品。难怪当时还在 Capcom 的稻船敬二把会场逛完一圈后感叹：“日本业界已经完蛋了！”当然我们如今已经知道了故事的发展。

UCG

▼平井一夫手持 PS3 体感控制器，宣布其将于 2010 年春发售，并公布了 13 款作品。



本届 TGS 报道可以说是别出心裁，报道标题名为《东京大冒险》，将 TGS 之行比喻为一次冒险，冒险的舞台自然是东京了。各大主机的造型被拟化为几个独立的大陆，整个报道则被分为任天堂大陆之章、索尼大陆之章、微软大陆之章、佣兵大陆之章（即跨平台）四大部分，展台秀成了旅游观览，游记成了剧情攻略，Showgirl 成了尤物图鉴。

本届 TGS 报道的另一大亮点是有一位幸运读者和 UCG 的勇者小队一起参加了这次东京大冒险活动。在此之前 UCG 举办了名为 TGS 2009 梦想之旅的活动，最终胜出的幸运读者是一位名叫蒋琳的女玩家。最终她不仅玩到了自己最喜欢的“《莱顿教授》系列”，还参与了 UCG 游记的撰写，可谓羡煞旁人。

本届 TGS 之行的游记由刚到编辑部不久的九兵卫撰写，日后尊称九老师的他当时还自称小九，这也是他第一次 TGS 之行。作为有史以来编辑部宅度最高（非贬义）的编辑，九兵卫的游记角度与此前截然不同，坚决倒向秋叶原、声优方面，结果受到了同道中人的一致好评。

当期最佳

编辑们入住的酒店有个免费的温泉，每天工作结束后编辑们都会去那里泡澡，有一次还在那里遇到了小林裕幸。不过令九兵卫崩溃的是负责卫生的大妈居然可以旁若无人地出入男浴室。有一天正当九兵卫躺在水中闭目养神时，突然感觉到一股邪恶气息，睁眼一看，只见大妈伸出一只手，若无其事地向他的要害部位袭来，吓得九兵卫当场暴走……后来才知道原来大妈只是想抽取水样测试水质。

TGS 2010
游戏进入新篇章

举办时间： 2010 年 9 月 16 ～ 19 日
参展厂商数： 194 家
观众人数： 207647 人
日本游戏大奖 2010 大奖得主：《新超级马力欧兄弟 Wii》（Nintendo/Wii）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 259 期，115 页内文，64 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《怪物猎人 携带版 3rd》



▶由恶魔猫那娜绘制的原创封面。

▼本届 TGS 的主题：GAME は、新章へ。



2010 年日本游戏产业大事记

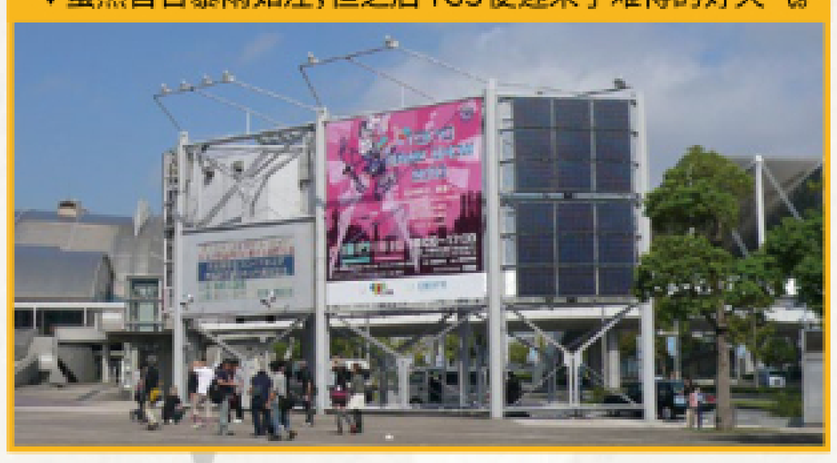
1 月 6 日	索尼召开消费电子展新闻发布会，宣布其 3D 产品将于 2010 年夏季开始全面上市，所有 PS3 都可以通过固件更新并支持 3D 功能。
3 月 17 日	“《生化危机》之父”三上真司的游戏工作室“探戈”正式宣告成立。
3 月 23 日	任天堂公开了 NDS 的真正后续机种——Nintendo 3DS，裸眼 3D 的概念备受关注，当日任天堂股价大涨 10.1%。
5 月 6 日	由于 Wii 软硬件销量大跌，任天堂出现了 6 年来首次业绩下滑，营业额与利润都降低了约两成。
5 月 18 日	Square Enix 公布了上半年财报，278 亿日元的净利润创造了公司历史上的新纪录，游戏销量也达到了 2666 万套的历史最高纪录。业绩喜人是因为上财年同时拥有《勇者斗恶龙IX》和《最终幻想 X III》两款王牌作品。
7 月 29 日	Capcom 宣布第一财季利润暴跌 90%，目前 Capcom 正准备提高开发效率，增加每年的大作数量。
9 月 29 日	任天堂召开新闻发布会，正式公布 3DS 售价为 2.5 万日元，将于 2011 年 2 月 26 日发售，财年内销售目标为 400 万台。任天堂同时公布了 3DS 的多种新功能与服务。不过由于投资者对 3DS 的延期与售价失望，继 29 日任天堂股价下跌 3.7% 之后，翌日股价再度下跌 9%。
10 月 28 日	索尼集团宣布上半财年盈利 311 亿日元，受年初发售的《战神 3》、《暴雨》等游戏的刺激，游戏部门实现了自 PS3 发售以来的首次扭亏为盈。
12 月 1 日	《怪物猎人 携带版 3rd》发售，日本各地出现了今年罕见的排队热潮，本作首周出货量就超过了 200 万套。

业界

首日的暴雨没有浇熄观众的热情，会场的人流密度达到了历史最高点。根据CESA的统计，TGS 2010 的观众人数突破了 20 万，达到了 207647 人。这不仅是 TGS 举办 14 年以来观众人数最多的一届，更是 TGS 历史上观众人数首次突破 20 万大关。取得如此佳绩的原因，要归功于三大原因：1.《怪物猎人 携带版 3rd》等超级大作的出席；2. 海外参展商的规模比以往大了很多；3. 随场举行了斗剧大会等活动。本届 TGS 真正实现了 CESA 提出的“世界最大级展会”、“亚洲第一的情报网络性”等目标。按照日期划分，第一个商业日为 24764 人，第二个商业日为 24229 人，公众日首日为 81439 人，第二日也有 77185 人。

本届 TGS 也是日本游戏厂商集体爆发的一届。当时随着以车枪球为代表的欧美游戏成为业界主流，东京游戏展的影响力也在逐渐下降，但本届 TGS 不仅涌现出大量优秀的日式游戏，而且出现了很多值得讨论的焦点话题。不过当时也有挺多玩家认为这些焦点话题概括起来就一句话：日厂集体脑抽了！此话虽然偏激，但不也无道理，看看中了面目全非脚的但丁，时刻准备刷新系列销量下限的《最终幻想 X III 国际版》、让神室町变丧尸城的《如龙 终焉》……你没法不发出疑问。

▼虽然首日暴雨如注，但之后 TGS 便迎来了难得的好天气。



当然本届 TGS 的最大看点还是两大体感新星的对决。PS MOVE 已经在 9 月 15 日发售，虽然不差钱的玩家已经可以在家里体验它了，但索尼仍在 TGS 现场分出了最大的一块区域供观众体验。对应 PS MOVE 的游戏试玩也是琳琅满目，有《杀戮地带 3》、《生化危机 5》、《肉弹》、《小小大星球 2》等等，一些热门游戏甚至要排上超过 1 小时的队伍才能玩到。而 Kinect 当时还未发售，由于远在美国的 E3 展较少人光顾，因此这届 TGS 给了中国游戏媒体一次相对近距离的体验机会。微软的 Kinect 展台采用了双层结构，下层是玩家体验区，上层则由于 Showgirl 不间断地进行演示。当然长时间游玩 Kinect 绝对是重体力活，妹子们自然也吃不消，因此微软请了好多妹子轮流上阵，其中最受欢迎的游戏当属 Konami 的《舞蹈进化》。

UCG

本届 TGS 报道采用了雷电的建议，以当时人气爆棚的电影《盗梦空间》为主题，将 TGS 展会比喻为第一层梦，每一个游戏制作小组或制作人是造梦师，他们在第一层梦中创造出更深层的梦境 Lv2。这样的设计受到了绝大多数读者的认可。

本届 TGS 报道中读者最关注的游戏毫无疑问是《怪物猎人 携带版 3rd》，其领先优势之大为历年罕见。在经过 Wii 的《怪物猎人 3 tri》后，中国玩家对于这个回归 PSP 平台的系列最新作抱以了惊人的热情，不过该作也是 PSP 上的最后一作。

在本届 TGS 之前，UCG 已和 SIE（当时名为 SCE）展开了密切合作，SCEH 在《游戏机实用技术》上开设了 PlayStation 专页。在 SCEH 的安排下，UCG 小编接连出席了《GT 赛车 5》媒体发布会和 SCEA 新闻发布会，并采访了《GT 赛车 5》制作人山内一典、《小小大星球》制作人 Leo Cubbin、《世界足球胜利 11 人》系列”制作人高塚新吾、“《如龙》系列”制作人名越稔洋等多位业界名人。尽管当时 PS3 和 PSP 尚未进入中国大陆，但索尼已经开始提早布局，中国游戏媒体也因此得益，媒体与厂商达成了双赢。

当期最佳

本届 TGS 同样举办了抽选幸运读者的活动，中选的读者名叫苏硕。这位朋友的镜头感极强，不仅毫不怯场，而且极富表演天赋，给广大读者留下了深刻印象。通过这次活动与编辑们的接触交流，后来苏硕选择成为了一名 UCG 编辑，笔名叫虫无兮。加入 UCG 后他以编辑身分又去了一次 TGS，这使得部分读者以为 TGS 2010 的中奖其实是暗箱操作，其实一切都是命运石之门的选择啊！

TGS 2011

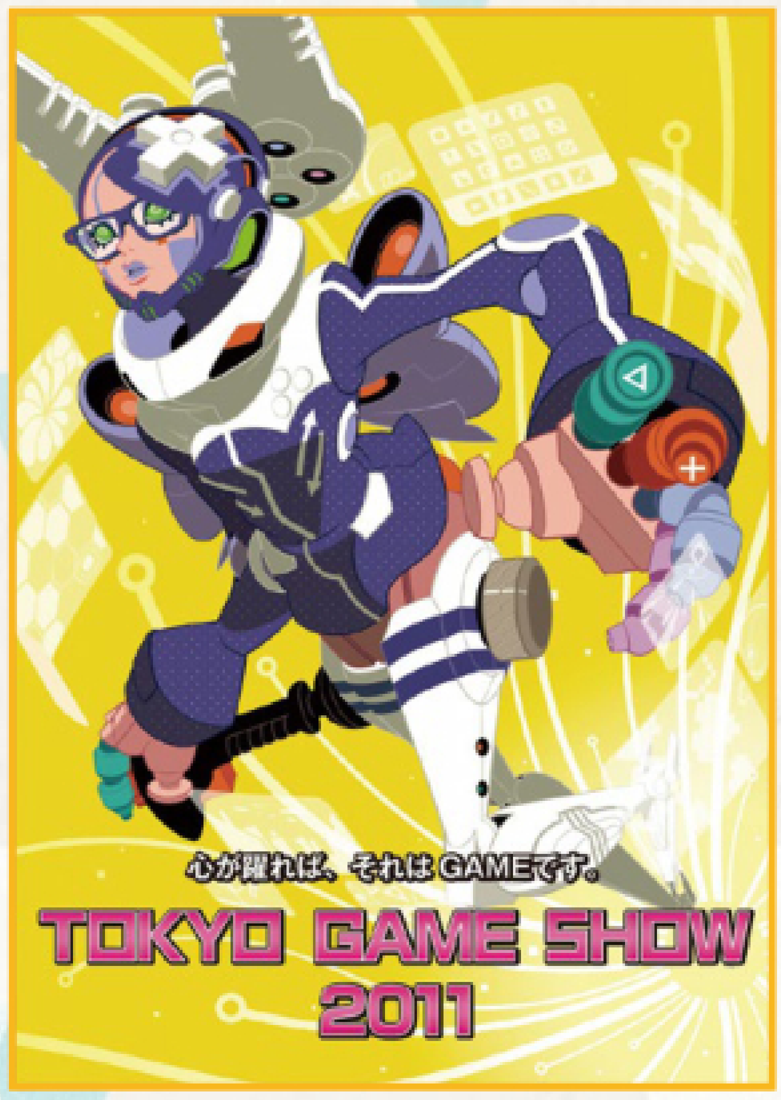
心跳，就是游戏。

举办时间：2011 年 9 月 15 ～ 18 日
参展厂商数：193 家
观众人数：222600 人
日本游戏大奖 2011 大奖得主：《怪物猎人 携带版 3rd》(Capcom/PSP)
相关报道：《游戏机实用技术》总第 283 期，108 页内文，86 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《神秘海域 黄金深渊》

▶由恶魔猫那娜绘制的原创封面。



▼本届 TGS 的主题：心が躍れば、それは GAME です。



2011 年日本游戏产业大事记

2 月 14 日	索尼宣布 PS2 累计出货量突破 1.5 亿台，成为历史上第一部突破 1.5 亿销量的游戏机。
2 月 26 日	3DS 于日本首发，首批发货量 40 台，两日内实际销量 371326 台。任天堂货源充足，并未出现大规模缺货。3DS 发售后，关于裸眼 3D 的负面新闻大量出现。
3 月 11 日	日本爆发 9.0 级大地震，游戏产业受到强烈冲击，大批新作延期，部分作品取消，游戏公司积极捐款。
4 月 21 日	PSN 遭黑客全面攻陷，开始了长达一个月的断线时期，对索尼网络计划造成严重影响。
4 月 25 日	任天堂宣布上财年利润暴跌 66.1%，3DS 销量目标未达成。日本金融界称“Nintendo Shock”正在到来。
5 月 10 日	MMV、AQ Interactive 与 Liveware 宣布将于 2011 年 10 月合并，成立 Marvelous AQL。
5 月 23 日	索尼集团宣布上财年巨额亏损 2596 亿日元，地震与 PSN 黑客事件分别造成 1500 亿和 170 亿日元损失。不过游戏部门实现可观利润。
6 月 6 日	索尼召开 E3 展前发布会，NGP 掌机正式定名为“PS Vita”，WiFi 版 249 美元，低于业界预期，因而获得现场热烈掌声。
6 月 7 日	任天堂召开 E3 展前发布会，公布了 Wii 的后继机种“Wii U”，同时公布了《马里奥赛车 7》等众多 3DS 超大作。
7 月 28 日	任天堂突然宣布 3DS 将从 8 月 11 日开始降价 1 万日元。3DS 成为史上降价速度最快、幅度最大的游戏机之一。
9 月 13 日	任天堂赶在 TGS 召开之前举办 3DS 新制品发布会，公布了大量面向日本地区的 3DS 大作后，在最后压轴公布了令所有人意外的 3DS 版《怪物猎人 4》。当日 Capcom 股价下跌 8.3%。
10 月 19 日	日本 GungHo 公司宣布收购《天诛》开发商 Acquire
10 月 28 日	任天堂宣布上半财年亏损 702 亿日元，预计本财年将亏损 200 亿日元，是 30 年来首次全年亏损。
12 月 7 日	Koei Tecmo 宣布全资收购“《工作室》系列”开发商 Gust 公司。
12 月 17 日	PSV 与日本上市，由于缺乏在日本具有影响力的首发游戏，而且遭到 3DS 连番大作狙击，因此销量不是太火爆。据统计其首周销量为 32.5 万台，低于同周 3DS 销量。

业界

美债与欧债利剑高悬，全球经济如坐针毡。日经指数从 8 月初的一万多点跌到 9 月初的 8500 点，日本企业集体萎靡。在经济动荡之时召开的 TGS 2011，呈现一片冰火两重天的景象。会场上人潮涌动，近 22.3 万的观众数量创造了 TGS 举办 15 年来的最高纪录；而日厂国际竞争力并无恢复的迹象，使得日厂股价集体跳水，Square Enix 的市值在 15 天内蒸发近 500 亿日元，Capcom 股价从 9 月初的 2300 日元跌破 2000 日元，Koei Tecmo 的股价在 TGS 召开前急跌近一成。除了 Namco Bandai、Konami 等游戏业务所占比重不大的财团外，这届史上最火爆的 TGS 给日厂们带来的是遍体鳞伤。

PSV 无疑是 TGS 2011 的最大看点，到场的 22 万多人里至少有一半都是冲着 PSV 来的。PSV 试玩区的火爆程度超过了以往任何一届 TGS 的任何热点，媒体开放日的排队规模就和往年的公众开放日相当。到了公众开放日，仅过了 30 分钟，全天试玩名额就已经被排满，数万名腿脚稍慢的观众乘兴而来，败兴而归。从 9 月 15 日开始，

▼时任 SCEJ 总裁的河野弘宣布 PSV 日版于 12 月 17 日发售。



“SONY 新掌机火气集中”的新闻报道成日本各大财经网站的关注热点，索尼股价从 9 月 14 日开始持续大幅上扬。

为了狙击 PSV，从 9 月上旬开始，不参加 TGS 的任天堂频频出手，以《勇者斗恶龙 X》登陆 Wii U、《怪物猎人 4》登陆 3DS 等重磅消息轰炸索尼，本届 TGS 事实上已经沦为掌机之争。PSV 首发游戏多达二十余款，是 PS 系主机历史上的最强阵容。更难得的是，当时日本六大第三方中，Square Enix、Koei Tecmo、SEGA、NBGI 都奉献了毫不含糊的首发大作，Konami 虽然没赶上首发，但也公布了《潜龙谍影》和《终极地带》的高清合集。索尼自家也有《神秘海域 黄金深渊》这样令人赞不绝口的看家大作。

UCG

本届 TGS 报道团中，多了一位刚从日本回国的老司机——奈落。奈落曾经在日本留学多年，因此这次 TGS 报道团自然以他为首。总的来说奈落同学的这次演出还是相当成功的，只是闹出了马肉刺身这个天大的笑话。后来他开公司做手机游戏时，都还经常有人在下面刷这个段子。

本届 TGS 之行，UCG 报道团受邀前往 MAGES./5pb. 总部作客。当时 MAGES. 刚刚搬到新办公大楼才两周时间，UCG 也是最早前来拜访的客人之一。当时 5pb. 的名作《命运石之门》（当时该作未引入中国大陆，中国台湾地区的译名为《史坦斯闸门》）人气极高，此次访问也见到了众多相关人士。在新晋老司机九兵卫的带领下，UCG 报道团这次还前往了《Love Plus》中的恋爱圣地——热海。这是一个非常美丽的小城，虽然没有什么著名景点，但美丽的风景给 UCG 报道团留下了非常深刻的印象。报道团中的偶像宅鲁叔（真名阿鲁）则怂恿大家去了位于秋叶原的 AKB48 剧场，当来到自己心目中的圣地时，面对镜头鲁叔一度哽咽，堪称本届 TGS 最经典的画面之一。

当期最佳

在来日本之前，奈落就一直向编辑们灌输：“马肉刺身是绝世美味，来日本不吃就要后悔一生。”到了日本的第一天晚上，奈落便拉着大家去吃传说中的马肉刺身。当刺身端上来之后，奈落吃一块便摇头晃脑，表情夸张，表示“这是我吃过最好吃的马肉刺身”。其他编辑吃后感觉比较一般，但看奈落如此陶醉的样子也不便细说。结果后来由于众人点的金枪鱼刺身没有上，大家叫来服务员问怎么回事，服务员指着“马肉刺身”的空碟说，你们不是吃完了吗？几秒钟后，除了奈落外的所有人都笑到飙泪。这就是 TGS 史上最骇人听闻的马肉刺身事件。

TGS 2012
游戏进入新篇章

举办时间：2012 年 9 月 20 ～ 23 日
参展厂商数：209 家
观众人数：223753 人
日本游戏大奖 2012 大奖得主：《重力异想世界》（SCE/PSV）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 308 期，91 页内文，65 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《怪物猎人 4》



▲本期封面是 UCG 史上首次直接使用 TGS 主题海报。

▼本届 TGS 的主题：GAME で笑颜がつながっていく



2012 年日本游戏产业大事记

1 月 27 日	任天堂召开财报会，宣布 3DS 财年销量目标由 1600 万台降低至 1400 万台，Wii 从 1200 万台下调至 1000 万，本财年预计将出现 30 年来的首次亏损，亏损额为 4502~650 亿日元。任天堂同时公布了 Nintendo Network 网络服务。财报会后，任天堂股价大跌。
2 月 10 日	NBGI 宣布成立“Bandai Namco Stduio”，集合各大游戏制作团队，总人数约 1000 人。
2 月 20 日	任天堂宣布 3DS 在日本地区实际销量已超过 500 万台，超过 NDS，成为日本有史以来最快突破 500 万销量的主机。
3 月 23 日	日本游戏产业协会 CESA 宣布现任会长和田洋一将卸任，继任者为 NBGI 社长鹈之泽伸。
4 月 9 日	索尼宣布上财年净亏损额总额可能高达 5200 亿日元，这是其历史上的最高亏损额。为了改善经营状况，索尼宣布将在年内大幅裁员 1 万人。
4 月 27 日	任天堂宣布上财年软硬件销量大跌 36%，亏损 432 亿日元，这是其十年来首次出现财年赤字。
6 月 22 日	任天堂召开“Nintendo Direect”网络发布会，正式公布尺寸加大的 3DS LL，确定于 7 月 28 日上市。
7 月 13 日	《新 · 光之神话》的开发商 Project Sora 宣布关门。
7 月 28 日	3DS LL 在日本上市。
9 月 19 日	SCEJ 召开了 TGS 展前发布会，公布了超薄版 PS3。
9 月 25 日	超薄版 PS3 开始于北美上市。
11 月 4 日	PS2 正式停产 .
11 月 22 日	日本经济产业省宣布禁止进口烧录卡到日本。
12 月 3 日	SCEJ 召开“PlayStation Aword”颁奖礼，这是多年来该颁奖礼首次欠缺销量百万级的白金奖游戏。
12 月 8 日	Wii U 于日本上市，当日东京各知名游戏店未出现大规模排队现象，社会关注度略显不足。

业界

继被称为史上最无趣的 E3 2012 后，玩家果不其然又迎来了史上更无趣的 TGS 2012。这是一届没有任何新作惊喜的 TGS，玩家感受不到世代交替的兴奋，只能感受到厂商们对主机的心不在焉，以及它们削尖脑袋往低端休闲游戏里钻的迫切性情。

本届 TGS 的观众人数再创历史新高，不过 TGS 的主角已经变成了移动游戏。TGS 2012 展出的游戏总共 715 款，其实中手机与平板电脑的游戏有 507 款，即 71% 的游戏都是移动游戏。其中 iOS 和安卓有 365 款，其他系统的手机有 142 款。而数量最多的主机平台是 PS3 的 57 款，紧随其后的是 3DS 的 34 款，PC 的 32 款。任天堂保持一贯缺席的传统，使得展出的 Wii U 游戏只有 2 款。

和往年一样，任天堂选择在 TGS 前召开自己的发布会，这一次任天堂公布了自家的新一代电视游戏机 Wii U 的首发详情，第八世代的大幕就此拉开。不过当时的任天堂早已没有 Wii 时代的豪情，持续的亏损让时任社长的岩田聪向投资者不断致歉。Wii U 的价格合理，首发游戏也算不错，但人们对于其第二屏的概念心存疑虑。

任天堂连续亏损，索尼也境况不佳。在 TGS 上索尼公布了外界传闻已久的超薄 PS3，然而机器如期而至，价格却保持原位，叫人大失所望。根据路透社的报道，当时平井一夫的多项拯救措施均告失效，索尼的电视机部门终于被打入冷宫，索尼集团将盈利希望更多地放在了游戏上。上个财年虽然索尼消费产品与服务部亏损 2000 多亿日元，但其下属的 SCE 已经实现总计 290 亿日元的利润。“不求份额，只求利润”是 SCE 能实现 290 亿日元利润的根本原因，索尼玩不起、也不想玩“降价 20%、只为销量提高 20%”的赔本赚吆喝把戏。相对的，2011 年底 X360 凭借降价 50 美元的大招，史上首次赢得了年末商战，但代价是游戏部门亏损 2.29 亿美元。至于已经没有希望的日本市场，微软这次直接选择了放弃，遥想当年比尔 · 盖茨亲临 TGS 为 Xbox 加油的场面，真是恍如隔世。

UCG

因为本届 TGS 上的任天堂痕迹实在太淡，再加上微软没有出展，所以这一次的 TGS 报道变成了索尼一家的独角戏。当时的索尼已经非常注重维护和中国大陆游戏媒体的关系，在本届 TGS 上 UCG 受邀采访了《最后生还者》的游戏总监 Bruce Straley 和创意总监 Neil Druckmann，以及《灵魂献祭》的制作人稻船敬二和副制作人鸟山晃之。与 UCG 关系良好的 Capcom 则为 UCG 安排了《鬼泣 DMC》、《生化危机 6》等新作的试玩，还有对《记忆猎人》制作人 Jean Maxime Moris 的采访。本届 TGS 报道团成员中出现了两位女性，她们分别是著名女司机八重樱和热爱美式游戏的铃姑娘。TGS 报道工作繁重，在会场里一天站下来，就算是纯爷们也吃不消，更别说妹子了。不过这两位妹子十分出色地完成了任务，再加上两人的宅属性不低，因此同行的 4 位男性也没有察觉到什么不便。于是大家依然面不改色地前往着秋叶原的虎之 X、X 瓜等等圣地……

▼ Capcom 在现场搭设了一个中国风的《生化危机 6》试玩台。



当期最佳

八重樱是一位资深 LO 娘，自从加入编辑部后，众编就没有见过她穿过 LOLITA 装之外的衣服。此次前往日本，她自然也是坚持自己的穿衣风格不动摇。本以为作为宅文化的发源地，岛国人民早已对 LO 娘见怪不怪，没想到到了日本之后八重樱依然赢得了超高的回头率。这个情况一直持续到秋叶原，在这个全世界宅文化的中心，八重樱的服装终于显得无比正常，不过很囧的是一不留神八重樱就走丢了。本以为很好找的众编这下子全傻了，因为满街都是 LO 娘，根本没法分辨……

TGS 2013
游戏：无限进化

举办时间：2013 年 9 月 19 ～ 22 日
参展厂商数：342 家
观众人数：270197 人
日本游戏大奖 2013 大奖得主：《来吧！动物之森》（Nintendo/3DS）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 331 期，97 页内文，70 款游戏
UCG 读者最关注游戏：空缺



▶本期封面：《龙背上的骑兵 3》。

▼本届 TGS 的主题：GAME は进化し续ける。



2013 年日本游戏产业大事记

1 月 4 日	索尼宣布 PS2 已在全球范围停产，累计销量超过 1.5 亿台。
1 月 16 日	据《日本经济新闻》报道，任天堂的家用主机与硬件开发部门将正式合并，这是任天堂 9 年来最大规模的研发团队改革。
2 月 20 日	知名制作人饭野贤治病逝
2 月 21 日	索尼召开新闻发布会，公布了次世代主机 PS4
3 月 26 日	Square Enix 赤字 130 亿日元，社长和田洋一引咎辞职。
4 月 1 日	SCE 日本与 SCE 亚洲合并为新公司，两者业务将整合以更好地开展亚洲区业务。
7 月 31 日	任天堂公布了第一财季的财报，该季度 Wii U 全球销量只有 16 万台。不过在 3DS 的推动下，任天堂终于结束亏损，实现 8800 万日元的净利润。
8 月 5 日	Index 宣布将进行资产变卖，世嘉有意收购其下属的 Atlus 公司。
8 月 29 日	任天堂公开了取消裸眼 3D 功能、无法折叠的 2DS 掌机，售价仅 129 美元。
8 月 30 日	SCE 宣布日本地区的 PS Home 从 9 月开始停止更新
9 月 19 日	曾掌管任天堂半个多世纪的山内溥因肺炎逝世，享年 85 岁。
9 月 19 日	2013 东京电玩展正式开幕，本届展会观众数量超过 27 万，创造历年来最高记录。
10 月 30 日	任天堂宣布上半年财年运营亏损达 232.78 亿日元，岩田聪承认 Wii U 不是 WII 的合格继承者。
11 月 6 日	索尼宣布 PS3 累计销量已突破 8000 万台。
11 月 15 日	PS4 于北美上市，首日销量即突破百万台，创造游戏主机历史上的最高记录。
12 月 3 日	索尼宣布 PS4 全球实际销量已突破 210 万台，欧洲首发 70 万台。
12 月 4 日	SCEJA 召开 PS 游戏大奖颁奖礼，《横行霸道 V》成为首个获得白金奖的非日系游戏。
12 月 18 日	日本 CyberFront 公司宣告解散。

业界

斗转星移，TGS 迎来了又一次的主机大战。相比 E3，9 月举办的 TGS 2013 更接近 PS4 和 XOne 的发售日。作为日本游戏市场的地头蛇，索尼在本届 TGS 上可谓得天独厚。即将问世的 PS4 成为了全场绝对的焦点。为了让慕名而来的玩家满意而归，索尼也是做足了功夫。光是软件方面就有多达 15 款游戏可以试玩，试玩机的数量也接近百台。但即便如此也不能满足玩家的热情，很多大作在开场后不到 1 个小时就因排队人数过多而停止接受试玩预约，冷门游戏也需要等待 60 分钟以上的时间才能玩上。手持媒体证的编辑一天下来也就能玩到四五款游戏。

没有参加 TGS 2012 的微软，在 TGS 2013 上来了个高调回归。在现场微软带来了大批 X360 游戏和 XOne 游戏的试玩机。由于 XOne 的日版和亚洲版要到 2014 年才会发售，因此本届 TGS 对于亚洲游戏媒体和玩家来说是一次难得的机会，只可惜日本玩家对 XOne 始终没有什么兴趣。最受玩家关注的便是《泰坦天降》，它的试玩区占了 XOne 展区的 1/4。而 XOne 的 Kinect 虽然也倍受关注，但由于微软临时调整了策略，只允许媒体预约采访，不向玩家开放，很多人都败兴而归。

▼为宣传《战国 BASARA 4》，Capcom 在现场设置了一个伊达政宗的塑像。



本届 TGS 上，日厂继续集体低迷，就连一向日美通吃的 Capcom 这次都没有什么拿得出手的游戏。虽然 Capcom 展台人气不低，但很多程度上要归功于其代理的《横行霸道 V》，由于该作要到 10 月 15 日才发售日版，因此日本玩家还是挺愿意能提前体验一把这个神作的。这一年最抢眼的移动游戏开发商是新晋贵族 GungHo。因《智龙迷城》的成功运营而一跃成日本移动游戏先锋的 GungHo 可谓“不忘初心”，这次带来了 3DS 版《智龙迷城》，同时还有多款 PSV 和 PS3 游戏出展。

UCG

对于日本玩家来说，TGS 2013 可能不够精彩。但对于中国玩家而言，TGS 2013 可谓惊喜不断。其中大多数惊喜都来自本届 TGS 开展之前 SCEJA 举办的新闻发布会。这是 TGS 2013 期间硬件厂商举办的惟一一场发布会，其特别之处就在于只针对亚洲媒体。UCG 受邀参加了这场发布会，原本以为只是例行公事，没想到发布会上不仅公布了亚版 PSV 2000 型和亚版 PS4，而且有 5 款 PSV 中文游戏、10 款 PS3 中文游戏和 20 款 PS4 中文游戏！亚版 PS4 将于 12 月中旬推出的消息更是一剂强心针，对比不知何时才会登场的亚版 XOne，索尼此举无疑深得人心。

TGS 2013 是 UCG 第 10 次亲历 TGS，作为本届 TGS 报道的一大亮点，UCG 采访了 Square Enix 本社。Square Enix 是一家在中国玩家心目中有着崇高地位的游戏厂商，UCG 此行不仅深入 Square Enix 公司内部取材，而且还对《最终幻想 X IV 重生之境》制作人吉田直树进行了专访。惟一的遗憾就是没有采访到野村哲也。通过这次采访，UCG 也和《最终幻想 X IV》制作组结下了深厚的友谊，读者们从此以后能够在杂志上看到更多关于这款新生之作的情报。

当期最佳

本届 TGS 报道团找了一个晚上去了一趟东京晴空塔，被美丽的夜景所迷惑的众人，一直逛到晴空塔关门才恋恋不舍地准备离开。离开之时大家检查了一下装备，结果发现三脚架不见了，于是赶紧寻找，最后是一位导览小姐把三脚架送了回来。众人道谢后来到塔底，结果发现这次又不见了摄像机，由于晴空塔已经关门，众人只好厚着脸皮请工作人员帮忙寻找。结果又是刚才那位导览小姐找到并送回了摄像机。饶是众人脸皮厚如城墙，此时也只剩下埋头说谢谢的份儿了。

TGS 2014

变化的游戏，变化的乐趣

举办时间：2014 年 9 月 18 ～ 21 日
参展厂商数：421 家
观众人数：251832 人
日本游戏大奖 2014 大奖得主：《怪物猎人 4》（Capcom/3DS）、《妖怪手表》（Level-5/3DS）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 354 · 355 期，133 页内文，47 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《血源诅咒》



▲本期封面：《最终幻想 零式 HD》。

▼本届 TGS 的主题：GAME は変わる、遊びを変える。



2014 年日本游戏产业大事记

1 月 6 日	任天堂在 3DS 专利纠纷中败诉，今后需要为其销售的每一台 3DS 支付一定比例的授权金，可能损失上亿美元。
1 月 7 日	索尼宣布 PS4 实际销量已突破 420 万台，软件销量突破 970 万套
2 月 18 日	SEGA 宣布将 Index 公司拆分为 Index 和 Atlus 两部分。
2 月 22 日	PS4 在日本上市，两日实际销量突破 32 万台。
5 月 7 日	任天堂宣布上财年净亏损 464 亿日元，连续三年亏损。
5 月 14 日	索尼宣布上财年巨额亏损 1283 亿日元，其中游戏部门亏损 81 亿日元，平井一夫宣布主动降薪一半。
6 月 27 日	任天堂召开股东大会，岩田聪虽然因健康问题缺席，但是仍然顺利连任任天堂社长之位。
8 月 29 日	任天堂通过网络直面会的方式闪电公布新款 3DS，将全面强化裸眼 3D 可视角度，并增加右摇杆。
9 月 4 日	XOne 于日本首发，各地首发现场极度冷清。
9 月 18 日	2014 东京游戏展盛大举办，今年的展会焦点是 PS4，索尼的“墨菲斯计划”VR“眼镜也获得极高人气，观众人数突破 25 万。
9 月 26 日	索尼宣布 PS Home 在欧洲和北美地区将于明年初正式关闭。
10 月 29 日	任天堂宣布第二财季终于扭亏为盈，实现了 2.15 亿日元的运营利润。
11 月 25 日	索尼在投资者会议上表示游戏相关业务年营业额将达到 1.6 万亿日元，成为索尼集团盈利希望所在。
11 月 28 日	微软宣布 Xbox 日本事业部负责人泉水敬将调职到美国总部，由原索尼美国副总裁高桥美波接任其位。
12 月 3 日	SCE 隆重庆祝 PS 诞生 20 周年，举办“PlayStation Awords 2014”表彰经典名作。
12 月 17 日	BNGI 宣布明年 4 月 1 日将社名更改为 BNEI。
12 月 31 日	日本净现金流量最多企业排名发布，任天堂位居第二。

业界

仅仅过了一年，业界形势就发生了很大变化。PS4 发售后在全球范围内无论是销量还是口碑均高于死敌 XOne，然而在日本市场，PS4 在前两天取得 30 万左右的佳绩之后便失去了良好的势头，销量落后于 Wii U。而在亚洲另一大市场中国，它们又被微软和 XOne 抢先一步。索尼创始人盛田昭夫的外甥——盛田厚在接过这个摊子后坦言，日本的家用机市场已经落后于欧美，未来一年将会是 PS4 在亚洲最为关键的一年。在本届 TGS 展上，索尼重点推广的项目是虚拟现实，当时名为墨菲斯计划的 PS VR。

虽然说 TGS 像是索尼的主场，不过这并不代表它的竞争对手会坐以待毙。如果说微软上一年回归 TGS 是为了给 XOne 日版造势，那么微软参加 TGS 2014 则更像是为在日本的惨淡成绩撑腰。在本届 TGS 上微软准备了豪华游戏阵容，总共 23 款游戏的豪华阵容虽然大多照搬自 E3 和科隆展，但依然显得诚意十足。针对日本市场打造的《心理测量者 没有选择的幸福》举办了声优活动，Konami 的台柱子小岛秀夫也亲临现场介绍《潜龙谍影 V 幻痛》，还带来了一段全新的 PV。

至于任天堂，按照惯例又抢在 TGS 之前公布了 N3DS 和 N3DS LL。多家为任天堂制作独占游戏的厂商也在现场展出了大量 3DS 和 Wii U 游戏。身家性命都押在 3DS 上的 Capcom 提供了《怪物猎人 4G》的试玩，还展出了限定版 N3DS、N3DS LL 和可换机壳。刚脱离索尼掌控的 Square Enix 也拿出了《二度勇气》、《最终幻想 冒险者》，左右逢源的 Koei Tecmo 也有《塞尔达无双》、《零 濡鸦之巫女》、《战国无双 编年史 3》助阵。

TGS 2014 的主题是“变化”。本届 TGS 展出的 1363 款游戏和相关产品中，移动游戏数量高达 559 款。前几年遭遇困境的日厂一窝蜂地赶去做移动游戏，疯狂挖掘压榨自身成功品牌的潜在价值，但大多都难言成功。根据研究机构 Kntar Japan 在 2014 年第 2 季度的数据，在亚洲中等发达以上的国家和地区中，日本网民中移动游戏玩家比例为倒数第一。像 TGS 2013 的 Capcom，移动游戏一度占领了半边天。结果在 TGS 2014 召开前一个月，Capcom 宣布旗下 5 款移动游戏停止运营，而在此之前已经有两款移动游戏宣告结束。最终凭借 3DS 庞大用户群起死回生的 Capcom，在本次 TGS 上几乎与移动游戏绝缘。

UCG

每年 TGS 举办前夕，都有不少读者询问去日本旅游以及参加 TGS 的问题。于是在 TGS 2014 合刊中，编辑们就为读者精心打造了一个特大号特企：《东京游戏展及日本游完整攻略》。超过 30 页的篇幅，从办理日本签证开始说起，一步步指引玩家踏上日本国土、参加 TGS、玩转东京都！和网络上搜到的日本攻略不同的是，这篇特企还专门附上了 ACG 圣地巡礼，最适合喜欢 ACG 的人食用。这篇特企至今仍是不少读者日本旅游的必读内容。

本次 TGS 报道团在工作之余，前往神奈川县横滨市的八景岛观光。八景岛是一个人工岛，上面有游乐公园和海洋馆，喜欢刺激的人可以在此游玩波浪云霄飞车和高达 107 米的跳楼机。不过给 TGS 报道团留下最深印象的事情，还是遭遇了一次 5.6 级地震。虽然当时并没有出天崩地裂的场景，但依然让编辑们惊出一身冷汗。

当期最佳 在八景岛挑战 107 米高的跳楼机时，从来与这类娱乐项目无缘的九兵卫镇定自若地表示要挑战一下，一副要与过去软弱的自己决别的样子。结果当跳楼机才升到一半高度，九兵卫就已经有如身受酷刑般地大喊大叫，可惜开弓没有回头箭，后悔也来不及了，只听到他的哀号响彻天际……

TGS 2015

更自由地游戏吧

举办时间：2015 年 9 月 17 ～ 20 日
参展厂商数：480 家
观众人数：268446 人
日本游戏大奖 2015 大奖得主：《妖怪手表 2 元祖 / 本家 / 真打》（Level-5/3DS）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 380 期，81 页内文，37 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《女神异闻录 5》



▶本期封面：《奥丁领域 利弗特拉希尔》。

▼本届 TGS 的主题：もっと自由に、GAME と游ぼう。



2015 年日本游戏产业大事记

1 月 4 日	PS4 成为 PlatStation 品牌历史上硬件销售速度最快的主机。
2 月 3 日	索尼正式宣布索尼在线娱乐工作室（Sony Online Entertainment，简称 SOE）被出售。该工作室成立于 1995 年，代表作有《无尽的任务》、《行星边际 2》和《H1Z1》等。
2 月 20 日	主营移动宣传业务的日本企业 Nepro Japan 宣布已经成功收购《女神侧身像》、《星之海洋》等系列开发商 Tri-Ace。
3 月 10 日	稻船敬二主导制作的跨媒体 3DS 游戏《海王》确认已停止开发，发行商 MARVELOUS 因此损失预计达 4.61 亿日元。
3 月 17 日	任天堂与社交游戏企业 DeNA 召开联合发布会，正式宣布任天堂将和 DeNA 合作并开始发展面向智能移动设备的游戏应用此外，在该发布会上，任天堂还首次公布了他们代号名为"NX"的新游戏机。
3 月 19 日	多家媒体首次曝出小岛秀夫与 Konami 不和的消息，并表示小岛将在《潜龙谍影 V 幻痛》发售后离开 Konami。
4 月 28 日	Konami 宣布，公司已经从纽约证券交易所主动退市，但其在东京证券交易所和伦敦证券交易所的上市位置仍然保留。
5 月 12 日	五十岚孝司发起了"恶魔城"风格新作《血罪 暗夜仪式》的众筹，在 3 小时内就达到了本次众筹的目标金额——50 万美元。
7 月 11 日	任天堂总裁岩田聪因胆管肿瘤病情恶化逝世，享年 55 岁。
7 月 14 日	Xbox 地区日本业务负责人泉水敬宣布辞职，泉水敬此前已在微软工作超过 13 年，据悉 Xbox 地区的新负责人将是高桥美波。
10 月 8 日	索尼收购体感技术公司 Softkinetic，索尼表示将会把 Softkinetic 的技术与公司原有技术整合，以求研发出次世代距离影像传感器和解决方案，并且在成像领域外的更广泛的传感方面应用。
10 月 20 日	外媒报道小岛秀夫已于 2015 年 10 月 9 日正式离开了 Konami 位于东京的工作室。
11 月 25 日	PS4 全球销量突破 3020 万台。
12 月 1 日	任天堂新会员服务"任天堂账号"正式启用。
12 月 16 日	小岛秀夫正式离开 Konami 独立，新 Kojima Productions 成立，将于索尼合作推出新作。
12 月 22 日	BNEI 宣布，前 Konami 全球技术总监，FOX 引擎技术负责人 Julien Merceron 正式加入了 BNEI，出任公司的技术总监。

业界

在任天堂和微软全部缺席的情况下，只剩下 SONY 一家在继续为渐渐衰退的日本市场打气。尽管只有索尼一家唱独角戏，但 TGS 2015 依然有一个巨大的亮点，那就是索尼自家的 PS VR。之前代号墨菲斯计划、梦神计划的 PS VR 终于定名，这个名字少了格调，但也突出了其作为 PS 系产品的身分。索尼在过去的二十多年里一直是头显的倡导者，2010 年后它与日本庆应大学的研究小组形成了合作关系，最终完成了这个 VR 头盔。今年 SCE 展台的重点内容就是两天前正式定名的 PS VR，和去年被放在角落不同，今年 PS VR 试玩区占了很大的区域，而且还分两层，展出的游戏也非常丰富，而且几乎都可以拍摄和录像。从现场的体验来看 PS VR 的细节依然不够完善，但它带来的惊喜堪比当初的体感，现场爆满的人气足以说明玩家对它的兴趣。

TGS 2015 的索尼展前发布会居然出现了两场，一场是 SCEJA 展前发布会，另一场则是亚洲专区展前发布会。对于大中华地区的玩家来说，这一次 TGS 有一种专门为我们而召开的感觉。在 TGS 的历史中，从未有过如此大规模的中文化游戏热潮。往日三到四款中文游戏同时发布，便已经称得上是滔天巨浪，但这一届 TGS 发布会的中文版游戏数量，大概已经超过历年 TGS 发布的数量之和，而且有很多游戏都是系列史上首次推出中文版。这种终于与国际接轨的感觉，让玩家们倍感幸福。

而对于日本玩家来说，这是一次兴奋但并不特别的 TGS。对他们来说 TGS 2015 的最大惊喜应该是 Koei Tecmo 的《仁王》奇迹般复活、《最后的守护者》公布发售日以及 PS VR 的实机试玩……从展出游戏的细节中不难看出，日本厂商正在努力缩小与欧美厂商的技术差距。尽管由于各种原因，如今的日本游戏正面临着巨大挑战，但那些传统的日本游戏大厂依然没有放弃走向成熟的道路。以《潜龙谍影 V 幻痛》为首的一干游戏在画面上正在试图挑战欧美同类作品。遗憾的是 Konami 却已经放弃了作为一个原创 IP 大厂的尊严，宣布手机游戏才是未来。

UCG

由于从合刊改为特刊，本次 TGS 报道的页数和游戏数都创下新低，但这并不代表内容的精彩程度也会下降。事实上参加了这么多次 TGS，惟有 TGS 2015 令我们感触最深。本届 TGS 报道的主题是"中文盛世，意'游'未尽"。这是因为在 SCEJA 亚洲发布会 2015 上，索尼一口气公布了 29 款中文游戏。其中不仅有《如龙 极》、《如龙 6》、《街头霸王 V》、《地平线 零之曙光》等超级大作，而且有很多游戏如《星之海洋 5 忠诚与背叛》、《COD 黑色行动III》都是系列史上首次推出官方中文版。SCEJA 副总裁细田博之表示，今后 SCEJA 的三大动向分别是亚洲地区本地化加速、PS 平台集合各地区游戏、将新的游戏体验推向亚洲。面对如此多的好消息，我们终于第一次感到自己正在与世界接轨，而不是要拼命用其他语言版本的游戏来追逐这个领域最新的潮流。从本质上克服了理解屏障的官方中文版，注定要属于一个更大的游戏市场，这个游戏市场有着充沛的能量和无限的可能性。当许多年后人们回顾这一切的开端，2015 年的 TGS 或许就是历史的拐点。

当期最佳 本次 TGS 报道团的诸位，做了一件此前大家都没有做过的事情，那就是在日本的居酒屋里唱卡拉 OK。包间里的卡拉 OK 看似简陋，但收录的歌曲很全，无论是刚发售不的流行歌还是 ACG 曲目都有，甚至连华语歌曲都有不少。于是众人就从《最炫民族风》一路唱到《假面骑士》，直到深夜 12 点才鸣金收兵。没想到结账的时候老板娘笑眯眯地来了句："你们的日文说得真不错。"这时大家才注意到原来小包间的隔音效果并不好，大家在里面的鬼哭神号都被民风淳朴的日本人民听得一清二楚。

TGS 2016

娱乐在变，未来在变

举办时间：2014 年 9 月 18 ～ 21 日
参展厂商数：421 家
观众人数：251832 人
日本游戏大奖 2014 大奖得主：《怪物猎人 4》（Capcom/3DS）、《妖怪手表》（Level-5/3DS）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 354 · 355 期，133 页内文，47 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《血源诅咒》



▶本期封面：《女神异闻录 5》。



▼本届 TGS 的主题：エンタ - テインメントが変わる。未来が変わる。

2016 年日本游戏产业大事记

1 月 14 日	前任天堂总裁岩田聪获得第 19 届 DICE 大赏终生成就奖。
2 月 22 日	SNK 宣布重启旗下全资子公司 SNK Entertainment（SNK 娱乐）
2 月 29 日	白金工作室成立十周年。
2 月 29 日	索尼 PlayStation 官网显示 PSV TV 停止出货，随后官方发言人称欧洲地区存货销售完毕后也不会再继续生产销售 PSV TV。
3 月 1 日	索尼正式宣布将于 3 月 31 日关停北美和日本地区 PSP 掌机的 PlayStation Store 功能。
3 月 31 日	任天堂宣布将在年内陆续关闭 NDSi/NDSiLL 商店服务。
4 月 1 日	原索尼电脑娱乐（SCE）正式更名为“索尼互动娱乐股份有限公司（SIE）”。
5 月 22 日	PS4 主机全球累计销量突破 4000 万台。
6 月 20 日	任天堂宣布 3DS 全系列掌机全球总销量突破 6000 万台。
8 月 5 日	Konami 进行子公司重组，原电子娱乐的街机部门将被主营柏青哥业务的文化娱乐部门吸收。
8 月 30 日	在系统被攻破的几周内，PSV 掌机终于被完全破解，破解软件也开始通过网络流传。
9 月 8 日	索尼正式公布新型号 PS4 主机和性能升级的 PS4 Pro 主机。
10 月 13 日	PlayStation VR 设备正式发售。
10 月 23 日	任天堂正式公布下一代家用主机 Nintendo Switch，确定于 2017 年 3 月发售。
11 月 10 日	任天堂官方宣布 Wii U 主机即将停产。
11 月 10 日	PS4 Pro 与任天堂复古主机 Mini FC 发售。
12 月 7 日	索尼宣布 PS4 主机全球销量突破 5000 万台
12 月 18 日	3DS 日本累计销量 2191 万 3661 台，超越 PS2 主机荣登历史第三。

业界

光从数据来看，本届 TGS 无疑是非常成功的。TGS 2016 不仅创下了观众人数的历史新高，而且参展厂商数也有着大幅提高。出现如此盛况，首先要归功于众多 VR 产品的展出，以及 TGS 二十周年特别企划的成功宣传。仔细分析一下 CESA 给出的数据，不难发现观众人数的增长，主要得益于媒体日参与人数的增长，而最后一天公开日的到场人数相比上一年反而少了四千多人。不过从商业角度来说本届 TGS 可谓是非常成功，614 家到场厂商里有 345 家来自日本以外的国家，同时展会也推动了不少团队之间的电子商务方面的合作，注册亚洲 · 商务网关的企业数量达到 1149 家，远超上一年 1011 家的成绩。

作为本届 TGS 在家用机领域惟一的硬件厂商，SIE 当仁不让地成为了 TGS 的主角，其展台展出的作品无论数量还是质量都是最高的。由于 PS VR 会在 2016 年内发售，SIE 趁这次机会重点宣传，一口气展出了十多款 PS VR 作品的试玩体验，两个体验区总共有将近 30 台设备供试玩，但依然无法应对前来体验的游客们的热情。除了 PS VR 之外，《地平线 零之曙光》的试玩也非常受欢迎，8 台试玩机在 1 个小时内就关闭试玩预定了。

适逢 TGS 二十周年，这一届 TGS 上各大厂商都很注重展现历史。第三方厂商中表现最为抢眼的是 Capcom，至于原因自然是因为有《生化危机 7》这款吸引全球玩家目光的超级大作。整个 Capcom 展台上最抢眼的部分也正是《生化危机 7》的装饰，不仅有一个试玩专用的林间小屋，而且还有一个小型的系列博物馆；手握大量 IP 的 BNEI 这一年则是主打“《高达》系列”游戏 30 周年，展台上从 1986 年开始的第一款《高达》游戏到最新的《高达》作品全部收录，至于大把的钢普拉、动画回顾更是不在话下；Koei Tecmo 有《战国无双 真田丸》和《仁王》这两大日本战国历史题材作品，因此展台布置得很有战国风味，还展出了真田父子的服装以及真田家的六文钱旗帜等等。

UCG

▼设计为村落的《怪物猎人 物语》试玩区，出口外还有主人公一行的塑像。



UCG 对本届 TGS 的报道方式迎来了重大变化，在以往纯粹的资讯报道的基础上，增加了总评以及出展厂商现状报告。总评是对 2015 年日本主机游戏市场和新型 IP 之路的剖析，收录了日本主机游戏市场十年走势、1987 ～ 2015 年日本主机游戏市场规模推移（硬件 + 软件），还有对 2015 年爆红的《油彩军团》、《勇者斗恶龙》30 周年、疯涨的日本手游市场等内容进行了详细分析。出展厂商现状报告部分选择了 SIE、BNEI、Koei Tecmo、Capcom、SEGA、Square Enix、Konami 这七大厂商，附有它们 2015 年的销售数据、知名 IP 系列十年来的年间销量推移数据，以及截止 2016 年 9 月的经营状况简析等。详尽的数据、有理有据的分析让这个号称白皮书的部分显得干货满满。这波前所未有的操作吸引了大量读者，使得本次报道成为近年来评价最高的一次。

当期最佳 在 TGS 2016 上，Square Enix 展台赠送了《最终幻想 X V》的 4 位主人公的面具。这种角色面具其实是很普通的展会赠品，然而这 4 位主人公的面具却极具魔性。从面具的眼神中能感受到一股被注视得全身发麻的感觉，尤其是 4 位主角一脸严肃的表情配合佩戴者的搞怪动作后，更能产生一种倾倒众生的独特魅力。用一句话来形容就是：完全无法直视！

TGS 2017

来吧，到超越现实的体验中来

举办时间：2017 年 9 月 21 ～ 24 日
参展厂商数：609 家
观众人数：254331 人
日本游戏大奖 2017 大奖得主：《塞尔达传说 旷野之息》（Nintendo/NS、Wii U）
相关报道：《游戏机实用技术》总第 427 期，121 页内文，44 款游戏
UCG 读者最关注游戏：《怪物猎人 世界》



▶本期封面：《怪物猎人 世界》。

▼本届 TGS 的主题：さあ、现实を越えた体验へ。



2017 年日本游戏产业大事记

1 月 13 日	任天堂正式公布 NS 的确切发售日：3 月 3 日。
1 月 26 日	Square Enix 和漫威联合宣布开启“复仇者计划”，将由水晶动力及 Eidos 蒙特利尔负责开发多款今后几年的《复仇者联盟》游戏。
2 月 19 日	SE 以及旗下的“《最终幻想》系列”游戏获得了三项吉尼斯纪录，《最终幻想 14》获得世界上最长的片尾滚动名单（1 小时 38 分钟）和世界上拥有最多原创音乐的游戏（384 首），而整个系列也成为有史以来最多产的 RPG 游戏系列（87 款）。
2 月 27 日	SIE 正式宣布，截止到 2017 年 2 月 19 日，旗下虚拟现实头盔 PS VR 的全球累计销售为 91.5 万台。
3 月 17 日	根据 PlayStation 日本官网显示，惟一在售的 500GB 版黑色 PS3（CECH-4300C）将于近日正式停产。
4 月 2 日	《女神侧身像》制作人山岸功典和“《最终幻想》系列”美术设计师上国料勇宣布从 Square Enix 离职。
4 月 14 日	任天堂确认 NS 在美国的首月销量超过了 90.6 万套，是公司史上销售速度最快的主机。
4 月 28 日	索尼公布 2016 年财团财报，截止至 2017 年 3 月 31 日，PS4 主机的全球出货量已经超过了 6000 万。
5 月 30 日	PS3 在日本正式停止出货。
7 月 6 日	SIE 宣布 PS4 游戏正式加入云游戏服务 PS Now 的游戏阵容，首批加入游戏共有 20 款。
7 月 12 日	任天堂日本官网显示，New 3DS 将会停产，New 3DSLL 仍将继续销售。New 3DS 最早于 10 月 11 日在日本销售。
8 月 29 日	任天堂靶标消息称今年 11 月 8 日 14 时停止 Miiverse 服务，同时停止的还有 WiiU 上的服务“WiiUChat”和“Nintendo TVii”。
8 月 31 日	第一届任天堂 Nindies 直面会召开，期间公布了大量独立游戏。
10 月 2 日	PlayStation 正式公布了新型号 PS VR 头盔。
10 月 3 日	SIE 宣布了其公司高层的人事变动。其中小寺刚在此次变动中升任 SIE 社长和首席执行官，安德鲁·豪斯则担任 SIE 会长。
11 月 4 日	任天堂宣布，《超级马力欧 奥德赛》在美国 5 天卖了 110 万，打破系列最快销售纪录。
11 月 24 日	Game Freak 宣布《精灵宝可梦》全系列 76 款作品全球出货量已突破 3 亿，该数字包括了数字版销量。
12 月 13 日	任天堂宣布，NS 字去年 3 月上市以来，全球销量突破 1000 万。

业界

任天堂和微软，一个保持惯例，一个放弃治疗，继续缺席本届 TGS。本届 TGS 的全场最佳像以往那样落到了 SIE 头上，但这次 SIE 之所以能够保持全场最佳的原因，并不是因为它自身有多强，而是因为在 SIE 的展台上也能玩到《怪物猎人 世界》。换句话说，如果《怪物猎人 世界》限定于 Capcom 展台的话，那么全场最佳就轮到 Capcom 了。尽管如此，由于在 Capcom 展台试玩《怪物猎人 世界》有赠品，还是有不少玩家坚持要在 Capcom 展台坚守。

TGS 2017 的全场焦点绝对是《怪物猎人 世界》，自从它在 E3 2017 公布以来，全世界玩家都对其抱以极大的兴趣。《怪物猎人 世界》在过去虽然是一个 400 万级别的作品，但它的主要用户群都在亚洲。然而这次高清化的《怪物猎人 世界》在令亚洲玩家高呼万岁之际，似乎也戳中了欧美玩家的 G 点。很多欧美媒体来到 TGS 现场的第一件事也是试玩《怪物猎人 世界》。尽管 SIE 和 Capcom 都提供了试玩，尽管 Capcom 展台有

▼被寄以厚望的《真·三国无双 8》高调出展，不过人气不算太旺。



1/3 面积都划给了它，但面对汹涌的人群还是显得杯水车薪。

SIE 展台除了《怪物猎人 世界》外，还提供了《底特律 化身为人》、《真·三国无双 8》、《COD 二战》等多款大作的试玩，不过人气差距明显。PS VR 同样占据了 SIE 展台的一大块面积，但是比较坑爹的是虽然玩家可以任意选择要排哪个游戏的队，但要玩到哪个 PS VR 游戏是随机的，排到你的时候哪个游戏空闲就让你去玩哪个游戏。不过 PS VR 的热潮相比前两年已经有明显下降，要想排到自己心仪的游戏还是有几率的。

UCG

和大多数读者一样，本届 TGS 中 UCG 编辑最关注的游戏也是《怪物猎人 世界》。尽管在 TGS 开展前，UCG 已经受到邀请会前往日本大阪的 Capcom 总部试玩这款游戏，但这期杂志上依然有着相当详细的体验报告，就连整个报道都被命名为“东京狩猎祭”。

继上一年大受好评之后，本次 TGS 报道依然加入了总评以及出展厂商现状报告，内容结构相比上一年更加合理。这一次的报道同样选择了 SIE、BNEI、Koei Tecmo、Capcom、SEGA、Square Enix、Konami 这七大厂商，连续两次采用同一形式，读者们虽然对此报以很高的评价，但也有人提出了一些不同意见。例如时间偏晚，毕竟在次年的 9 月来评价前一年的成绩，多少显得有些慢。另外由于任天堂、Level-5 等中坚日厂不是每届都会参展，在评价日本主机游戏产业时少了它们会显得有些缺乏说服力。因此根据读者的意见，这种“白皮书”+TGS 的形式就只到 TGS 2017 为止了，从 2018 年开始相关内容会移至暑期特刊。

结束语

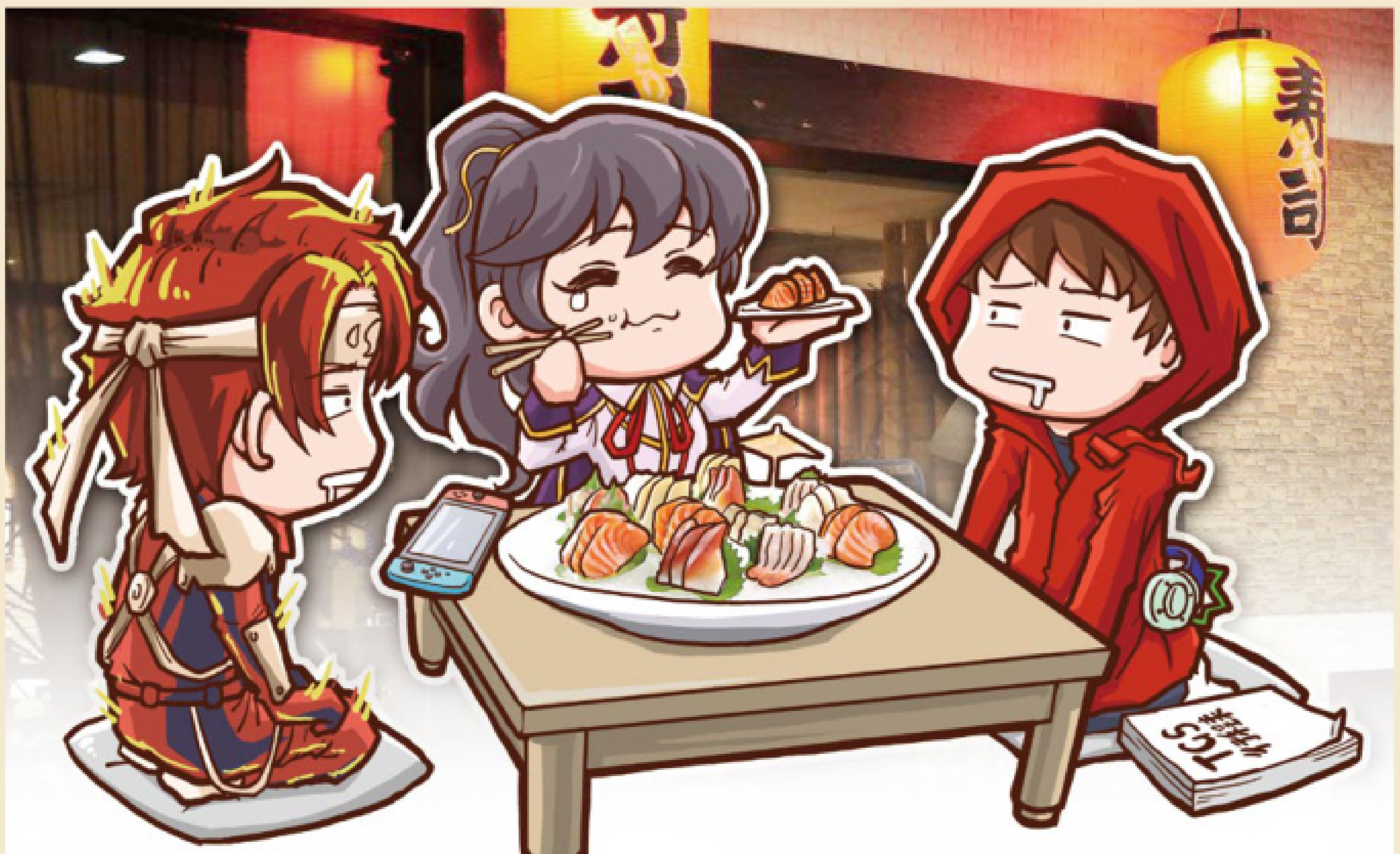
有 4 个游戏系列同时在 TGS 2004 和 TGS 2018 中登场，它们分别是《生化危机》（4 代和 2 代重制）、《鬼泣》（3 代和 5 代）、《皇牌空战》（5 代和 7 代）和《王国之心》（2 代和 3 代）。如果你是这 4 个系列的粉丝，看到这个统计结果是否有一种十五年光阴弹指而过的感觉呢？最后就让我们以一句巨俗无比的话作为本文的结尾吧——TGS，我们明年见！

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



画师：木仙

★又到了一年一度的 TGS 特刊时间了。不知从何时开始，一说到日式游戏，大家的第一反应就是各种萌系宅系作品，似乎除了任天堂、Capcom 等少数几家之外，日厂已经做不出那种令全世界震撼的游戏。不过若是在十五年前说到日式游戏的代表，大家应该第一时间想到《侍魂》、《天诛》这些和风浓厚的游戏，它们才是真正能代表日式游戏的精品。正好今年以《只狼》、《对马岛之魂》、《仁王 2》为首的日式动作游戏全面复苏，本次 TGS 报道我们特意采用了日本剑圣宫本武藏的五轮书为主题，希望日式游戏能够真正迎来复苏！

★本期的另一个重头是 UCG 亲历 TGS 十五周年纪念的特别企划。15 年前，UCG 小编们怀着一颗虔诚之心走出国门，前往当时中国玩家心目中的圣地。15 年后，中国游戏媒体早已是 TGS 的常客，就连很多玩家都已拥有独自前往 TGS 的消费能力。尽管 TGS 的门槛和它的影响力一样越来越低，但它在主机游戏玩家心目中始终是亚洲第一游戏展。看特企，回顾历史，还真是一件很享受的事情。

★从九月底开始，年末游戏大潮就正式来临了。相比往年，今年游戏大潮的持续时间会更长一点，直到 12 月上旬还有不少值得关注的游戏。2018 年最后的 3 个月，UCG 将陪伴广大玩家一起渡过这个黄金之冬。

编辑部 游戏风向标

尽管 9 月底已经是新作频出，但繁忙的 TGS 特刊工作让小编们无暇体验，因此本期的游戏风向标也是异常可怜，《无双大蛇 3》、《英雄传说 闪之轨迹Ⅳ》等新作均无人问津，一度人气很高的《异度神剑 2》新出的 DLC 也仅有两人体验。

古墓丽影 暗影 | **3 人**

稀饭 北山杉 纱迦

上一秒古墓丽影，下一秒化身兰博！

——对劳拉在剧情中的柔弱表现和在暗杀时的毫不留情产生的严重反差，稀饭只能大声吐槽以示不满！

NBA 2K19 | **3 人**

北山杉 三日月 六等星

你一定是个假隆多！

——名人堂难度下被隆多三分射穿的北山杉无奈地说道。

暗影 觉醒 | **3 人**

松风 实习编辑 番茄沙司 实习编辑 六等星

恶魔，这周目赢的是我！

——松风费尽心思，总算是成功把灵魂吞噬者给献祭了。

Email WONDERGO：最近的游戏厂有点过分啊，各种直播遛粉。之前关注的《辐射 76》就来了一次，我忍了。结果一向老实的波兰人也来这么一手，8 月 27 日我坐在屏幕前等《赛博朋克 2077》等了一天，全 TM 是乱码。一开始还和好友在群里开玩笑，到后来整个人都焉了。等到最后干货出来，我已经完全惊喜不起来了。没想到 CDPR 你个浓眉大眼的，也有叛变粉丝的一天？不知各位小编对于这种行为有什么看法呢？

北山杉：没记错的话那天正好是编辑部的截稿日，于是大晚上的一堆编辑在审稿的同时还时不时地盯着 Twitch 上不断滚动的代码条，不断猜测着 CDPR 公布新消息的时间，有说 9 点的，有说 20 点 77 分的，也有说 11 点的，反正能猜的时间全部都给安排上了（当然最后几乎所有人都阵亡了 233）。

至于对此类行为的看法，我个人倒觉得无可厚非。毕竟在现在这个信息繁杂的时代，宣传上再不花点心思的话连水花都溅不起来。游戏厂商这么做肯定也是为了尽可能地吸引更多流量，B 社如此，CDPR 也是如此。作为玩家的我们也需要保持一颗平常心，该干嘛就干嘛，最后看一个结果就行了，不必特地为这种宣传手段花费太多无意义的等待时间。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com

官网在线购书频道 b.UCG.cn

UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

猛拍一砖

450 期上市之后，我们收到读者们的反馈说，当期“读编往来”的题头图和 449 期是一样的。“读编往来”栏目的题头图和其他栏目不一样，一般是一期一换。450 期原本我们已经邀请木仙老师绘制了《漫威蜘蛛侠》主题的题头图，结果在交印的时候图片链接出现了问题，导致题头图没有自动更换。面对这个问题我们只好自拍一砖，同时放上木仙老师的大作作为补偿，并向所有反馈这个问题的读者朋友们致歉。



Email 38XX18：9-10 月大作喷发，我还剁手了几个限定版。看到昴星团说的代餐能瘦，毫不犹豫也买了三罐，吃了两天了，感觉运动的时候头昏脑涨。饿了的时候尽量多玩游戏来分散食欲，但好困难。曾经减肥成功了，现在两年不锻炼，体重比减肥前还高……中年危机加玩游戏爱好对体重真的是暴击。另外 PSV 停产了，我心里不是个滋味，真是时代变了。实在无法理解现在遍地用手机玩游戏的人……

纱迦：有句话叫“千金难买老来瘦”，可见人到中年，身材发福实在是在所难免。健身是一桩世界性的难题，如果要票选生活中有什么事情是把钱往水里扔，估计排第一的就是办健身卡了。特别对于一个游戏玩家来说，每天晚上回家面对屏幕，各种诱惑实在是太大了。至于说手机游戏，其实大部分人玩它只是因为社交，也就是“身边人都在玩，所以我也要玩”。对于这部分人来说，就算他们不玩手机游戏，也不会买台 PS4 或 NS 打发时间的。当然 PSV 停产，和手机游戏的流行肯定还是有一定关联的，但这并非是 PSV 停产的最大原因。

Email 张易雄：这届东京电玩展本来期待《428 被封锁的涩谷》和《命运石之门 0》公布中文版，可惜没有公布。现在期待复刻的《陆行鸟不可思议迷宫》和《最终幻想 水晶编年史》以及《永恒的尽头复刻版》、《最后的神迹》能出中文版，不过后面两个着实希望渺茫。

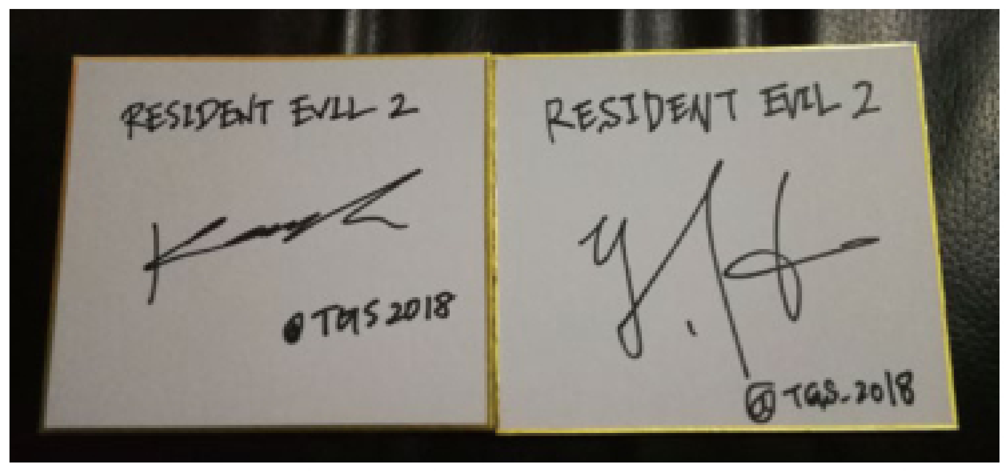
纱迦：今天吃饭的时候我还和三日月、稀饭他们讨论，有哪个系列是永远都不会出官方中文版的。结果大家讨论出的结果是《寂静岭》，至于原因大家都懂的，某社有一大票游戏估计这辈子都和官中无缘了。你说的这 4 个复刻版其实还真不一定会全军覆没，个人感觉至少有两作会有中文版。

Email 阿鲁卡多殿下：小编们好！我最近喜欢听 CD 音乐，请问哪台游戏机听 CD 的音质最好？不要说 CD 机或电脑，也不要说耳机或音响，咱们只说游戏机。用同样的电视连接不同的游戏机，PS1、PS2、PS3、SS、DC、Xbox，小编们觉得这些主机哪台听 CD 音乐音质最好？

六等星：这几款设备都支持 CD 播放，虽然有几台年份久远，但音质放在今日来说也算可圈可点，当然这是在同一个声音输出设备的前提下。随着技术的更新，后续机型的音频输出方式有了显著的提高，通过光纤、HDMI 输出音频都要出色不少，XOne 更是有杜比全景声加持。对于这些设备音质好坏主要还是看播放设备吧，硬要分个高下个人觉得还是挺难的。

本期奖品





大奖：《鬼泣5》制作人冈部真辉、马修·沃克与导演伊津野英昭的签名板（随机抽取1张）
《生化危机2 重制版》制作人平林良章、神田刚的签名板（随机抽取1张）

问卷调查

一、你对本期特刊的 TGS 报道评价如何。
二、10 月你最希望 UCG 大做特做攻略的游戏是哪一款？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 10 月 30 日，以发件日为准。

446 期奖品

《星球大战 最后的绝地武士》贴章 1 份

Youradesu	995468238@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

JIA	294767125@qq.com
Kirimi	KLM2509@qq.com
马巍文	LiuGuang0908@163.com
55665	55665AllATM@qq.com
路小	RuxiaoA2513@qq.com

电子邮件 UCG@UCG.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★这次的台风“山竹”大概是我到深圳十多年来见过的最强台风。台风当天躲在家里根本不敢外出，只能在家里看新闻上网。编辑部附近因为地势开阔，算是市内的重灾区，在新闻里频频出现。还好当天水电畅通无阻，倒是一点儿都不难熬，只是苦了去 TGS 的同事们。另外我觉得给这台风命名的哥们儿应该和我一样，都非常讨厌吃山竹，不然为什么会给这么厉害的台风取这么个水果名呢？（笑）

★最近一直在补“《刺客信条》系列”，目前补到《大革命》。感觉游戏工作者在遇到和自己国家有关的题材时，明显要上心很多。《大革命》的美工简直令人惊叹，特别是巴黎圣母院、凡尔赛宫几个知名场景，简直是艺术品。联想到《无双》，《战国无双》制作的认真程度明显要强于《真·三国无双》，但个人还是喜欢三国远胜于战国。如今“358”挂了，“Z55”会怎么变呢？

★看了传说中的猫片《爱猫之城》，该片原名《伊斯坦布尔的猫》。这个城市里的猫一点儿都不怕人，随便来个路人甲都能顺手撸之。集亚欧风情于一体的城市本身也十分美丽，好想去旅游一下，不过考虑到土耳其如今动荡不安，Xbox LIVE 都锁服不让购买了，看来这个旅游计划短时间内是没法实现了。

本期个人签名

又老了一岁。

果汁



●赶在 TGS 出发前通关了《异度神剑 2》的 DLC《黄金之国》，由于大多数过场动画都是外包的缘故导致质量大打折扣，不过故事本身还算可圈可点。结局由于是天注定，玩家只能抱着绝望的心态看着这些昔日的英雄们在旅途中打闹……仔细一想，玩这个 DLC 的本篇玩家们还真是抖 M 啊！个人最失望的还是没有清楚交代光变成焰之后的详细剧情，本来本篇就没有细说现在依然是空白的状态，脑补也是有限度的啊。

●关于我 TGS 那几天在日本的游历过程请阅览 TGS 游记部分！

●9 月 27 号是各种游戏的井喷日，不过个人必买的《勇者海王星》早早退缩延期发售了，那么自然就毫不犹豫地购买了情怀大作《美妙世界 最终混音版》。11 年前初次接触到这款游戏的时候实在太震撼了，新颖的双屏画面、日本涩谷的潮流文化、悦耳时髦的音乐以及当时那个年代相对酷炫的死亡游戏背景，没想到还能在现在重温加强版，实在是值得庆幸的一件事。

本期个人签名

TGS回归颓废中。

三日月



上期我吐槽了一下关于《神界 原罪 II》关于某谜题的中文翻译问题，结果后来重打时才发现是自己看漏了线索（扶额），错怪汉化组这锅我背了。

作为一个玩游戏不分国界的人，我判断一款游戏该不该玩很大程度是“好不好玩”而不是它的“出生地”，因此我很少会主动去玩国产游戏（当然，还是会去了解一下）。但今年出了两个例外，一个是之前我推荐过的《天命奇御》，另一个则是《太吾绘卷》。

虽然游戏还是非常初期的阶段，但玩法基本已经成型，高自由度的玩法甚至可以让很多欧美同行汗颜。简单来说，这就是一款武侠版的《十字军之王 2》，笔者强烈推荐这款游戏给那些不讨厌复杂繁琐的游戏系统，对画面没什么要求，又想体验一下自由自在的武侠生活的玩家。

最近趁着还有空把《英雄传说 闪之轨迹 II 改》给打通了，由于提前被“警告”过，并且对之后的剧情发展有一些模糊的了解，因此打通游戏后我竟然还感觉挺好玩的，剧情也能接受。但是《改》本身是有游戏加速功能的，这极大地改善了我的游戏体验，因此一想到 10 月底发售的《闪轨 3》中文版没有这个功能，我就脑壳痛。

本期个人签名

不随身带着两三只蛐蛐，你都不好意思跟人家说你是武林中人。

胜负师



【铂】就最直观的感受，我当前对于《只狼》的期待度要略高于《鬼泣 5》，也许是激起了更高的挑战欲望。2019 年 3 月，有点儿等不及了啊！

【金】有人批评《古墓丽影 暗影》在内容玩法上的止步不前，也有人对劳拉时而自私时而圣母的割裂的人物塑造表示不满，但我觉得最致命的还是质检。难以补救的恶性奖杯 / 成就 BUG，确确实实给我带来了近期最糟糕的游戏体验。

【银】业界怀旧风盛行，我也心血来潮重温了下“FC 老四强”。除了《魂斗罗》还能三命通关，其他几作都是打没几下就凉凉了。对老游戏的美好回忆和对自己当年游戏实力的神勇记忆一样，怕是都有那么一层厚厚的怀旧滤镜吧！

【铜】最近看了很多那种 UP 主用十几二十分钟讲一部电影的节目，看完就假装自己观看了一部电影。真看起片儿来，1.5 倍速也渐渐成了标配，美其名曰节省了时间。但，真的是这样吗？

本期个人签名

十一的假期安排是没什么安排。

梦叶



@相比起“颇为眼熟”的《鬼泣 5》，本人目前对《只狼》的期待值显然略胜一筹。正面胜负的拼刀系统深得我心，果然能够承受住敌人攻击再狠狠施以反击的形式能够带来更大的满（shuang）足（kuai）感，要是再能加入一些类似于拔刀斩或者即时反击的招式，那我就一本满足了（地图和敌人设计方面根本无须担心）！

@TGS 期间编辑部所在城市遭到“山竹”来袭，本以为最多也就像之前一样“风大点、雨多点”，没想到还真到了影响外出的地步，而看着熟悉的街道在台风过后变得一片狼藉，才真正意识到其可怕的威力。想起儿时老家的沙尘暴和地震，还真是感叹自己和天灾的缘分……

本期个人签名

2019年！终于能重回那个没有糟心精力槽限制的爽快动作类时代啦！

宇宙人



☆最凌乱的第 15 回 TGS 之旅有惊无险地结束了，这次虽然成功给果汁和 VGtime 的 EK 挖了坑，让他们多买了不少东西，然而我自己买的东西反而是这几年来最少的哈哈哈哈！行李箱算上 TGS 会场里买的那些东西加起来一共才 16kg，比以前每年都行李超重实在是轻松了不少。

★这次 TGS 最遗憾的事情，就是太忙去不成日本的八老师以帮忙买场贩为条件送给我的那张《尼尔》音乐会门票，最终也因为台风没能去成。现在只能把那张没撕掉副券的门票连同一些会场的小赠品寄给她纯当收藏了。不过台场那边可玩的内容比意料中多，如果按照原定计划去演唱会的话，我可能连高达都没时间去看，而且还是会空出一天不知道干嘛，所以去不成演唱会也不完全是一件坏事。

☆因为去 VR ZONE 比预想中花时间，所以当晚约好跟哪尼、乙太、SOS 等老伙计晚上唱 K 的活动也无奈（可耻）地鸽了，而且也没能体验一下一直感兴趣的 Joysound 的系统。以后如果纯粹旅游去岛国的话，一定得找机会去唱个通宵（不知道有没有小伙伴组队呢）。

本期个人签名

本来想装个X的，后面这位蒙古兵的老哥偏要来一个背刺……服，论装X还是你赢了。



稀饭



【吸屁股 2.0】为什么会变成这样呢……24 号是我的生日，又是中秋节假期。两件快乐事情重合在一起，而我却在———看劳拉小姐姐的屁股，感觉好像也算是在赏月了（笑）。

是的，虽然标题让你们觉得我又要谈《守望先锋》了，但这期我真的是在努力搞《古墓丽影 暗影》的攻略，虽然游戏本身其实长度还不算很夸张，但真要把内容都边写边体验一遍还是需要些时间的，所以什么生日和国家法定假期这种东西嘛，哪能比得上劳拉的海飞丝马尾！

【釜山行】然而，在写攻略的间隙，我还是去了一趟釜山——当然是说《守望先锋》里的那个釜山新地图！虽然一开始就知道因为地图制作比例的关系，D.Va 所属的战队设施不会特别真实，但真看到 D.VA 的卧室我还是喷了，这是在黑电子竞技队伍的集训式生活还是在黑韩国的经济环境？辣么小一个房间，是不是意味着宋哈娜同志除了保家卫国和打电竞之外私人生活一片空白？感觉和动画短片《星光璀璨》里的人设是对上了，但和她在游戏里的台词风格对不上啊……果然这游戏在背景故事上还是处于想到哪就说到哪的阶段么？

本期个人签名

劳拉到处风餐露饮，皮肤为什么这么好？秘鲁丛林原生泥浆全身冷敷了解一下！

马修



今年种草的游戏有点多，然而我玩游戏的速度又特别慢，还有强迫症……现在已经在后悔为啥关注这么多游戏了。

经历了非常夸张的山竹台风，即使家在 3 楼，穿过建筑间强风的呼啸风声，也让电脑桌在窗边的我有些惊心。期间看一眼楼下的树，竟然眼看着树被大风吹得越来越歪最后直接倒地不起……

台风后的一天在公司加班，晚上 9 点前后业主群忽然说附近发生火灾，马上问在家的夫人，也说闻到了烟味，然后都紧张了……还好迅速确认火灾现场距离我家小区尚有几百米，只是顺风使得烟飘了过来，但还是有些后怕。

去年对我震动极大的电影是《芳华》，搭起大观园般莺歌燕语的舞台讲了一个超尴尬而现实的寓言故事。接下来会去看某个期待许久的新片，不知道能不能再度有被触动到心底的感觉。

本期个人签名

君子和而不同，小人同而不和。

水无月



※ 这次 TGS 对我而言……感觉挺平淡的吧？尽管年末甚至明年初的游戏计划都早已被填得满满实实，但并没能看到什么能让我激动一下的新作公布，总还是有些小失望的。不过《永恒的尽头 HD》还是打算入一份的，当初 PS3 原版我就非常喜欢，这次的高清版自然要再支持一份。

※《黄金之国伊拉》大满足，不得不说《异度神剑 2》的这个季票买的真是太值了，修改后的战斗系统可玩性也超过本篇，UI 细节方面的大幅度优化更是让人感受到了制作组的诚意，假如《异度神剑 2》本篇 UI 细节就能有《黄金之国伊拉》水准的话，我对它的评价应该还能再高一层。

※ 截稿前夕《荒野兵器》手游也正式开服了，虽然忙着赶稿没空细玩，但是那熟悉的口哨曲调响起时，还是不由得感慨万千，SIE 你们真的不打算出家用机正统续作了吗？

※ 做完这期 TGS 特刊就是国庆长假了，不知道大家打算怎么度过假期，至于我还是选择在家猛打《无双大蛇 3》！

本期个人签名

预计国庆期间接猫回家！

六等星



┣在经历过《358》的革新后，果然还是《大蛇 3》这样的传统无双令人玩得愉快，《Z54》的人物渲染方式用上新引擎的光效，画面也丝毫不逊色《358》，原先战国的一些场景细节方面也加强了不少，例如植被和水面的反射效果。最赞的还是帧数以及 2P 模式下没有被砍的特效，回想以前一开 2P 模式影子都没了，感动落泪。所以说换个渲染引擎画面真的能改善好多，为啥有些日厂还拘泥于上个时代的画面？

┣不过《大蛇 3》的 UI 设计也太丑了点，本以为神速版只是个 DEMO，还能接受，谁想到正式版居然也是这种款式，关卡也只有五个大章节共计 70 关，不够玩啊（不过这样奖杯好刷多了）。

┣NS 上的《传说对决》对比手机版画面差距也忒大了，不过帧数 30 帧不到有点难受。电脑扮玩家真是一个天才的想法，令入坑玩家自信心爆棚，不过对于我这个老 dotaer 而言，电脑作假还是有些僵硬，NS 的电量也有点吃不消，还是去玩一会 OMG 吧。

本期个人签名

真香。

秋沙雨



☆写下这期小编寄语的时候我已经开始玩《闪轨 4》了，稀里糊涂地追着这个称不上是自己特别喜欢的系列居然追到现在这个年纪，也感觉到有些奇妙。对《闪轨 4》的最大期待自然是能够组建一支由全白毛（黎恩、克洛、艾尔缇娜、菲）构成的队伍，尤其是克洛，上一次操作他的时候还是在《闪 2》版本更新后的梦幻回廊里，不过那也只是个幻影，这次可是要操作他本人了！



本期个人签名
又一个被Falcom承包的黄金周。

三味线



◆某舰游戏登陆 PS4 平台、某国民 MOBA 大作上线 NS，想不到人人口传中的等级链居然首尾相连，现实还真是处处充满意外。

◆《闪轨 IV》终于发售，只可惜国庆日程排得满满，实在没有空暇与之一战，深表遗憾。这种情况其实最怕剧透，学生时期是不敢待在群里，如今最怕是哪个正在爆肝的同事口头一个爽快……总之哪位小编负责写攻略，就要小心哪位啦。（我不听我不听）

◆今年 TGS 并没有出现什么让我心头一跳的新作，看来冬季就指望着《宝可梦》过日子了。

◆NS 会员如果加入家庭组的话，一年下来也就几十块，性价比算是很高了，毕竟是一项正儿八经的云服务，还定期送你一堆 FC 游戏不是么……是，真好玩。

本期个人签名
台风把早上呼唤我醒来的广场舞大队都给带走了。

北山杉



《NBA 2K19》的 AI 战术比前作要丰富很多，尤其擅长空切篮下，在最初上手时感觉打哪支队都像在打勇士队 ORZ。经过一段时间的适应期后，玩起来反倒觉得比前作要爽很多，毕竟没有“BUG 突破”可以利用，有时候只能老老实实地跑战术，每场比赛前做针对性的战略部署，感觉就像是一个真正的 NBA 教练一样，这种真实感我还是挺喜欢的。（PS：名人堂可不可以不要弄那么难啊……颜射三分真的太打击人了 ~）

Key 厨不愧是与柚子厨战斗力相当的生物，短短两个月就把《Summer Pockets》给汉化了，而且貌似还是单人汉化 ORZ，给大佬的爆肝点赞。虽然游戏早已全通，但找个时间重温下似乎也是个不错的选择。（我永远喜欢しろは .jpg）

本期个人签名
又要面临《传颂之物 新》和《刺客信条 奥德赛》的艰难抉择了

苍穹



◎到深圳工作将近 9 年，这次的台风“山竹”堪称是最凶猛的一次。直到停水停电迟迟没有恢复、狂风暴雨越发强烈我才意识到事态的严重性，匆匆给窗户玻璃加上防护措施。第二天在遍地的断枝和碎玻璃渣中步行前往编辑部也是异常艰难，幸好大家都平安无恙。

◎为了撰写回顾，下血本买了一台 Xbox 初代（二手）。这台来自微软的庞然大物当年在大部分中国玩家看来是个“异类”，如今我总算有机会玩玩《恐龙危机 3》和《幻魔鬼武者》了。

◎ PS4 版《皇牌空战 7》的早期购入特典竟然是《皇牌空战 5》移植版，实在是让人感到意外又惊喜。5 代是系列里我最喜欢的一作，这次的 7 代无疑要买首发。算算 1 月份还有《生化危机 2 重制版》，春节估计又回不去老家了……

本期个人签名
缅怀评书大师单田芳先生。

余烬



▲初次来到日本也是初次参加 TGS，最大的收获有两点，一是去了池袋的水族馆，二便是和宫崎英高握了手。其实仔细一想，上学之后基本上没有去过什么动物园，水族馆更是没有去过。虽然不知道国内的水族馆如何，但池袋的水族馆真的是让我大开眼界，隔着玻璃仔细看水生动物的体验非常新鲜且有趣。能和宫崎英高握手也算是真正地对得起“余烬”这个名字，这只被宫崎老贼开过光的右手，我就问还有哪个 BOSS 可以难住我！？近距离观察了宫崎后，发现他在讲话时会有不少小动作，比如说频繁的小幅度转头或者是眼神的漂移，所以说“宫崎英高的微笑 .jpg”可能只是宫崎不够协调的表情所致，并非是他真的在嘲讽我们（宫崎：弱者就不要解释了）。

▲和在日本读了四年书的朋友聊到他眼中的日本人，他给出了一个非常尖锐的词语——虚伪。当礼貌和恭敬成为了一种习惯后，可能真心的交流和坦诚相待便变得困难。不过这是他在日本多年生活的体验，我在这次日本的出行中对于日本人的礼貌和恭敬还算是比较习惯的。特别是因为我是一名日语没那么好的外国人，对方的理解和帮助能够解决很多问题。从环境上来说，在日本居住想必会相当舒适，但如果是在日本上班，像我这种无拘无束的少年也许会受到不少限制。不过我这次也只是在关东进行体验，关西的生活环境是否有很大不同呢？

本期个人签名
在日本便利店打工的都是中国留学生吧！？

乌冬



◆本以为 PD48 就这样告一段落了，结果来了 3 位日本成员暂时停止 48G 活动，专任 IZONE 两年半这么一个操作，令人相当震惊。因为这样做基本就是放弃了之前的活动成果，去开拓一个未知的市场，是吉是凶无人知晓，当然，如果成员已经有觉悟，作为粉丝也只能支持并祝福她们了。

◆山竹那天真是如临大敌，屯好了两天的食物和用胶带封好了窗户迎接，感觉已经好久没有遭遇这种级别的台风，连去年的天鸽都没有那么大阵仗。当然这样做是完全正确的，山竹登陆的一晚真是狂风暴雨，被吵得一晚都睡不安稳。台风过后，到处都是倒下的树木以及被树木压倒的街道设施，这种景象犹如灾难片，实在可怕。



▲附近的公园，树基本被吹倒了一半。

本期个人签名
流感一个接一个

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为
2018.10.5
•2019.8.27

注
① 标识"DLC"为大型DLC资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较(国行版价格为人民币)。
④ 仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

今年的TGS落下了帷幕，接下来便是国庆黄金长假，不知各位是准备在家割草，还是去英国开车，或者化身斯巴达一览古希腊风光？或者，在办公室流泪加班……

10月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	NS	超级马力欧派对	Super Mario Party	Nintendo	413港币	益智解谜	中文版	全年龄
5	PS4 / XONE / STEAM	刺客信条 奥德赛	Assassin's Creed: Odyssey	Ubisoft	490港币	动作角色扮演	中文版	17岁
9	PS4 / XONE / STEAM	WWE 2K19	WWE 2K19	2K SPORTS	468港币	格斗	英文版	17岁
11	PS4	龙星的瓦尔尼尔	龍星のヴァルニール	Compile Heart	512港币	角色扮演	日文版	15岁
12	PS4 / XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	469港币	主视角射击	中文版	17岁
12	NS	美妙世界 最终混合版	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	366港币	动作角色扮演	中文版	12岁
16	PS4 / STEAM / XONE / NS	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	429港币	动作冒险	中文版	12岁
16	PS4 / STEAM / XONE / NS	银河联军 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	12岁
18	PS4	哭泣之星	Crystar	Furyu	512港币	角色扮演	日文版	15岁
18	NS	黑暗之魂 重制版	Dark Souls:Remastered	BNEI	328港币	动作角色扮演	中文版	17岁
18	PS4 / STEAM	永恒的尽头 复刻版	エンド オブ エタニティ	SEGA	256港币	角色扮演	日文版	12岁
19	PS4 / XONE / STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	479港币	格斗	中文版	12岁
23	PS4 / XONE / NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	439港币	音乐	中文版	全年龄
25	PS4 / NS	魔法气泡eSports	ぷよぷよeスポーツ	SEGA	138港币	益智	中文版	全年龄
25	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	512港币	动作	日文版	17岁
26	PS4	恶魔城安魂曲 月下夜想曲&血之轮回	Castlevania Requiem: Symphony of the Night & Rondo of Blood	Konami	未定	动作角色扮演	日文版	13岁
26	PS4 / XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	17岁
30	PS4 / XONE / STEAM	克苏鲁的呼唤	Call of Cthulhu	Focus Home Interactive	468港币	动作冒险	中文版	17岁

11月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄传说 闪の轨迹III	Falcom	398港币	角色扮演	中文版	12岁
2	NS	暗黑破坏神III 永恒之战版	Diablo III Eternal Collection	Blizzard	468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
6	PS4 / XONE / NS	最终幻想 世界 MAXIMA	ワールド オブ ファイナルファンタジー マキシマ	Square Enix	398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	238港币	动作冒险	中文版	12岁
8	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	344港币	动作冒险	日文版	全年龄
9	PS4 / XONE	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	未定	动作冒险	英文版	未定
13	PS4 / XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	313港币	动作	英文版	12岁
13	PS4 / XONE / STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB games	468港币	动作冒险	中文版	17岁
14	PS4 / XONE	辐射76	Fallout 76	Bethesda	468港币	角色扮演	中文版	17岁
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！ 皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄
16	NS	文明IV	Sid Meier''s Civilization VI	2K Games	未定	策略	中文版	12岁
20	PS4 / XONE	战地5	Battlefield V	EA	429港币	主视角射击	中文版	17岁
20	NS	星际战甲	Warframe	Digital Extremes	免费	动作射击	中文版	12岁
27	PS4 / XONE / STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	468港币	动作角色扮演	中文版	16岁
29	3DS	女神异闻录Q2 新影院迷宫	ペルソナQ2 ニュー シネマ ラビリンス	Atlus	496港币	角色扮演	日文版	12岁
29	PS4	炼金术士之弧	アーク オブ アルケミスト	Compile Heart	496港币	角色扮演	日文版	12岁

12月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 / XONE / STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	17岁
4	PS4 / NS	工作室～亚兰德之炼金术士1・2・3～DX	炼金工房 ～亚兰德之炼金术士1・2・3～DX	Koei Tecmo	628港币	角色扮演	中文版	12岁
6	PS4 / STEAM	最后的神迹 复刻版	ラストレムナント Remaster	Square Enix	297港币	策略角色扮演	日文版	15岁
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	动作	中文版	全年龄
13	PS4	审判之眼 死神的遗言	JUDGE EYES：死神の遺言	SEGA	418港币	动作冒险	中文版	17岁

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
13	PS4 / STEAM	噬神者3	God Eater 3	BNEI	449港币	动作	日文版	未定
13	PS4 / PSV / NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと伝説の錬金術士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	未定	模拟经营	日文版	未定
13	NS	桃色弹珠 闪乱神乐	PEACH BALL 閃乱カグラ	Marvelous	354港币	桌面棋牌	日文版	17岁
20	PS4 / STEAM / XONE / NS	鬼武者	Onimusha: Warlords	Capcom	246港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	452港币	角色扮演	中文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛	ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島	Square Enix	未定	动作冒险	日文版	全年龄
27	3DS	马里奥与路易基RPG3 DX	マリオ&ルイージRPG3 DX	Nintendo	未定	角色扮演	日文版	全年龄

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4 / NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 伝説を継ぐもの	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 / NS	陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy	チョコボの不思議なダンジョンEVERY BUDDY！	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / STEAM / XONE / NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	未定	竞速	英文版	未定
年内	PS4	神笔艾修	Concrete Genie	SIE	未定	益智解谜	英文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	万岁游戏	未定	主视角射击	中文版	未定

2019年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	NS	新超级马力欧兄弟U 豪华版	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	413港币	平台动作	中文版	未定
11	PS4 / STEAM / XONE / NS	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
17	PS4 / XONE / STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	489港币	射击	中文版	全年龄
18	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
25	PS4 / XONE / STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	428港币	动作射击	中文版	17岁
25	PS4 / XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	468港币	动作角色扮演	日文版	未定

2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4 / NS	梦幻模拟战I&II 重制版	ラングリッサー1&2	角川Games	519港币	策略角色扮演	日文版	未定
6	PS4 / XONE / STEAM	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	468港币	主视角射击	英文版	未定
12	PS4 / STEAM / XONE / NS	特技摩托 崛起	Trials Rising	Ubisoft	未定	动作	中文版	未定
14	PS4 / PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	468港币	动作冒险	日文版	未定
15	PS4 / XONE / STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	498港币	格斗	中文版	未定
22	PS4 / XONE	Anthem	Anthem	EA	429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE / WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 / XONE / STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定
28	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	468港币	动作射击	日文版	未定

3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄伝説 閃の軌跡IV-THE END OF SAGA-	Falcom	398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 / XONE / STEAM	鬼泣5	Devil May Cry 5	Capcom	428港币	动作	中文版	未定
15	PS4 / XONE / STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	490港币	角色扮演	中文版	未定
22	PS4 / XONE / STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	398港币	动作	中文版	未定

8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4 / STEAM	莎木III	シェンムーIII	Deep Silver	未定	动作冒险	中文版	未定

2019年春

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 風花雪月	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 / XONE / NS	孤独之海	Sea of Solitude	EA	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE / STEAM	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	未定	主视角射击	英文版	未定
春	PS4 / XONE	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	未定	动作	日文版	未定
春	XONE / WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Microsoft	118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来	西游记之大圣归来	绿洲游戏	未定	动作	中文版	未定
春	PS4 / STEAM / XONE / NS	逆转裁判123 成步堂选集	逆转裁判123 成步堂セレクション	Capcom	未定	文字冒险	日文版	未定
春	NS	耀西的手工世界	ヨッシークラフトワールド	Nintendo	未定	平台动作	日文版	未定


118元
征服机械荒野
尽览末日景色
地平线 零之曙光 艺术设定集
现已上市 扫描购买
授权中文版
地平线
零之曙光
艺术设定集


NieR:Automata World Guide
尼尔：自动人形　美术记录集
<废墟都市调查报告书>
现已登场
ON THE MARKET...
定价 85元
剖析未来世界的一草一木
记录永不消逝的人类荣光
展现热销250万话题佳作的艺术魅力
世界指南、精彩设定、剧情解密……
尼尔：自动人形　美术记录集
《废墟都市调查报告书》
NieR:Automata


The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架
「大鹫」艺术设定集
中文版
定价 228元
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》
The Last Guardian
一个精彩非凡的故事



怀旧玩家

UCG 20周年纪念 特别企划 **第1弹**

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑
格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾
《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10个经典系列一网打尽

○怀旧专题
国内外怀旧向
精品游戏视频节目推荐

○游年芳华
传统生化的绝响——
漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○光盘收录
《生化危机》的诞生
——初代幕后开发花絮

○复古专栏
怀旧豆知识、魔改天地
秘密花园

全彩大16开
176页/105克铜版纸
+DVD光盘

定价 38元



PlayStation专门志Pro

VOL. 5

全彩大16开208页+DVD光盘

收录游戏攻略

《漫威蜘蛛侠》攻略特辑

科普 · 考据 · 攻略 一应俱全

洛克人X 遗产合集1+2 | 底特律 化身为人

光盘收录

《漫威蜘蛛侠》PV合集 | 《洛克人X 遗产合集》难点奖杯示范

更多精彩内容，敬请期待!

REVISION 内容大改版! 重点特辑 即将上线

现已上市!

淘宝端扫码购买



游戏·人

大开136页+DVD光盘

VOL. 68

来了解一下卢恩文、斯巴达人和克苏鲁吧!

●游戏人物
中国独立游戏人Vol.10
——带领"鱼头君"圆梦世界的罗翔宇

●游戏议会
"我整个人都斯巴达了?!"
——现代网络语境背后的斯巴达文明

●斑斓之书
失落的秘符——揭秘北欧卢恩文

●游戏剧场
· **《旅人们的回忆·上》**——《八道旅人》剧情小说第一辑
· **当克苏鲁遇上了《XCOM》**
——来认识一下恐怖风格战略游戏《凤凰点》

已上市

淘宝端扫码购买

下期预告

游戏机实用技术 总第452期

攻略透解 无双大蛇3 · 英雄传说 闪之轨迹IV
刺客信条 奥德赛 · 极限竞速 地平线4

年末游戏大潮来临

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

VOL.9 ■ 游年芳华：谈判专家的ShowTime——《枪声与钻石》回顾

RETRO WCG 岁月拼盘



– 雷作吐槽 –

惨败然后易主

《古墓丽影 黑暗天使》回顾

– 怀旧专题 –

怒之佣兵团的崛起

《怒》系列回顾

岁月拼盘

RETRO.UCG

VOL.9

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：古墓丽影 黑暗天使　封底用图：洛克人 X 遗产合集
设计：雷普利

业界资讯 NEWS

怀旧情报站　1

游年芳华 CLASSIC

谈判专家的 ShowTime——《枪声与钻石》回顾　2

怀旧专题 FEATURE

怒之佣兵团的崛起——《怒》系列回顾　6

雷作吐槽 KUSO

惨败、然后易主——《古墓丽影 黑暗天使》回顾　10







怀旧情报站

9月2日

●SNK宣布，NS平台独占的《SNK 40周年纪念合集》确定将于11月13日在北美发售，欧洲方面则稍晚3天。本合集收录的游戏为SNK的早期作品（1978～1990年），与此前推出的迷你NEOGEO毫不重复。目前已经确定的作品包括《怒》、《怒III》、《古巴战士》、《阿尔法任务》等13款，而且大部分包含有家用机和街机两种版本。

9月5日

●Natsume Atari宣布，将对1994年发售的SFC经典游戏《忍者战士Again》进行重制，新作名为《忍者战士Once Again》。除了画面高清化以外，还会追加2名全新的可操控角色，并且支持原作不包含的双人协力模式。游戏预定于2019年发售，参考此前推出的《荒野之枪Reloaded》，相信这款重制版的素质相当值得期待！

9月6日

●1988年的射击游戏《中华大仙》重制登陆NS平台；ACA NEOGEO系列再添新员，SNK在1992年推出的街机游戏《忍者指令》移植到NS\PS4\XOne平台。

●ARC System Works公布《国夫君世界经典合集》的发售日为12月20日，本合集将收录《热血硬派》、《热血进行曲》、《热血物语》等18款经典游戏，平台为NS\PS4\XOne和Steam。

9月13日

●由Hamster负责移植、向NS\PS4\XOne平台输送经典街机游戏的Arcade Archives和ACA NEOGEO系列又追加了两款新作，分别是《阿耳戈斯战士》和《痛快GANGAN进行曲》。

9月19日

●NS的付费网络服务正式启动，凡购买了该服务的玩家，都可以免费游玩任天堂提供的FC经典游戏，而且还支持在线对战或协力游玩。首批FC作品包括《塞尔达传说》、《超级马力欧兄弟》、《双截龙》、《敲冰块》、《气球大战》、《魔界村》等20款，今后还将逐月陆续追加。

●今年是MD主机诞生30周年，SEGA原定在年内推出纪念型主机Mega Drive Mini（暂名）。结果官方Twitter于当天遗憾地宣布，这款迷你主机将推迟到2019年才能发售，不过好消息是会针对北美和欧洲推出不同的造型以重现这款昔日的经典主机。

●SIE宣布将于今年12月3日推出重现初代PlayStation设计的迷你主机——PlayStation Classic，售价为798港币。该迷你主机支持HDMI输出和USB供电，配有2个手柄，其中还将内置《最终幻想VII》、《铁拳3》、《荒野兵器》、《山脊赛车4》等20款经典游戏。



9月20日

●SEGA在NS平台上推出的老游戏系列“SEGA AGES”正式开始提供下载，首批作品为《索尼克》和《雷霆力量IV》，今后还预定将推出《梦幻之星》、《太空哈利》等经典游戏。这些老游戏除了包含原版模式外，还支持即时读档、录像回放、网络排名等全新功能。

●《Capcom清版动作合集》登陆NS\PS4\XOne和Steam平台，本合集收录了《快打旋风》、《龙王战士》、《名将》、《圆桌骑士》、《吞食天地II 赤壁之战》、《装甲战士》和《战斗回路》这7款经典的清版ACT（最后两款是首次移植），画廊模式还包含大量珍贵的设定资料。

●NEOGEO时代的动作射击游戏《战斗边缘》登陆NS\PS4\XOne平台，标题的“Cyber-Lip”其实是一台集结了尖端科学技术的军用电脑，它突然暴走并以全人类为目标展开杀戮。

9月21日

●NS独占游戏《彩京合集VOL.1》发售，其中收录了《打击者1945》、《战国Ace》、《武装飞鸟》、《太阳表决》这4款经典的弹幕类飞行射击游戏。第2弹预定收录《打击者1945 II》、《战国之刃》、《武装飞鸟2》、《龙之光辉》，不过具体发售时间尚未确定。



谈判专家的SHOWTIME《枪声与钻石》回顾

今年，PS4 的独占游戏《底特律 化身为人》中的康纳堪称风头正劲、炙手可热，甚至火出游戏圈，吸引了众多非玩家的眼球。作为支援警方用的最先进仿生人，康纳以谈判专家的身分出现在第一场案件中。一个家用仿生人杀了自己的男主人，并劫持了家中的小女孩作为人质。康纳的任务就是利用侦查仿生人先进的分析处理能力，找出事件原由，说服犯罪者，解救人质。当然，谈判成功与否、发展如何，全凭玩家自己的选择。

那么现实中谈判专家的工作是怎么样的呢？不论是国外电视剧还是港陆刑侦剧，都不难看到这样的场景：犯人由于种种原因劫持了人质，而警方为了拯救人质、防止事态恶化，往往会派遣专员前去交涉，被派遣去的专员一般就是我们所说的谈判专家了。而早在 PSP 时代，就有这么一款以“谈判专家”为主题的 AVG——《枪声与钻石》。

谈判并非一个人的工作

《枪声与钻石》是由日本 Zener Works 公司制作开发、SCE 负责发行的游戏，于 2009 年 6 月 18 日发售，登陆 PSP 平台。游戏从较为真实的角度，展现了身为海归谈判专家的主角鬼冢阳一，在警视厅零科与他的同事们共同完成解救任务，并揭开事件背后真相的故事。

《底特律 化身为人》里的康纳作为仿生人拥有出色的性能，令他可以独自完成谈判任务。而现实中的谈判，则需要通过合理的分工和团队配合来完成。《枪声与钻石》中主角所在的“零科”，就是一个由多人组成的危机谈判小组，小组成员各司其职——由 SAT 出身的片桐担任指挥官，同时也是零科的老大，负责管理组内性格各异的成员并统御现场；玩家扮演的主角鬼冢担任谈判人，主要负责与犯人交涉；女主角神崎是从“圈暴”调来的（* 注），以前专门与暴力团伙打交道，而在零科担任记录者，负责记录谈话内容和过程；中村同鬼冢一样，都是警视厅从美国挖来的人才，是犯罪心理画像刻画的专家，担任技术领班，负责收集情报以及帮助鬼冢分析犯人心理画像；长像神似水树奈奈的新人高梨，由特殊搜查班“一科”调任而来，担任联络员，依照情况要求，负责场外或者场内的联络工作；自愿从一科转入零科的野村，在某场案件中目睹了鬼冢的风采对他敬佩不已，担任谈判专家见习生，负责提供相关物品需求以及补位。除去一个二五仔，由片桐、鬼冢、神崎、中村、高梨这五人组成谈判组——零科。



枪与钻石的故事

这是一个由手枪引入，围绕一颗钻石展开的故事，名叫“非洲之泪”的血钻重达九十克拉。第一次听到“血钻”，可能大多数人都会认为这是钻石的一个品种，它可能有着璀璨诱人的红色，其实不然。血钻的本质就是普通钻石，之所以叫做血钻，是因为它们往往来自于冲突之中。血钻采自战争区域，流入市场贩卖得到的钱又会被投入到战争中，因此血钻的“血”代表

注：圈暴（マル暴）的全称为“组织犯罪对策部”，与暴力团体、毒品、枪械、违禁药物等事物打交道，所以黑帮就是圈暴的主要针对对象。游戏中，女主角神

真正的血。

本作以主角鬼冢阳一在零科处理各类冲突事件为主线，看似不相同的案件之间却因为枪或者钻石产生了联系。游戏剧情采用了顺叙的形式，但后文为了方便读者理解，会将处于故事尾声的线索“钻石”和处于故事前段的线索“枪声线”分开讲述，最后再将双线剧情合二为一，如此带大家领略《枪声与钻石》的优秀剧情。



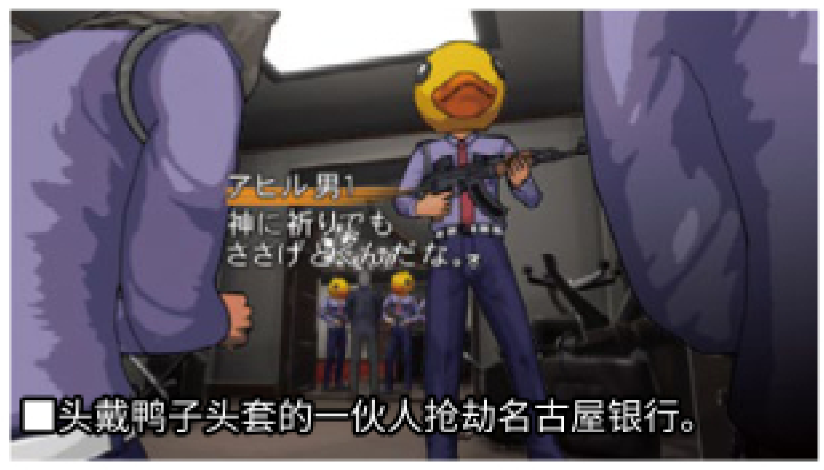
◎钻石线

西非某国内战不断，族长为了购置武器、投入战争，将本为国宝的“非洲之泪”卖给了武器商人艾尔弗雷德·萨哈诺夫。其后萨哈诺夫被FBI盯上，武器仲买人雅各布·佐藤保护了他。雅各布的儿子兰斯·佐藤正是追捕萨哈诺夫的FBI之一。在机缘巧合下，兰斯代替FBI的同伴落入了雅各布设下的死亡陷阱成为替死鬼。兰斯的儿子格伦·佐藤是纽约警察，也是鬼冢在谈判方面的老师。他的妻子沟口多英是日本政治组织“权心会”会长沟口启司的千金，因为格伦祖父的身分接近格伦并与其结婚。兰斯死后，多英接近雅各布偷走了“非洲之泪”带回日本。至此，“非洲之泪”落入权心会手中。



■血钻“非洲之泪”并非红色的钻石。

日本官房长官绵贯是有力的总理候选人，为了巴结他并且处理掉“非洲之泪”这颗烫手的山芋，权心会将钻石赠送给了绵贯。总理选举需要花费大量资金，而“非洲之泪”正好可以为他提供选举所需的金钱。官房长官的秘书影山沉迷赌博，欠下巨款无力偿还，私自将钻石做为借债抵押。而这一切都是不满绵贯与权心会关系的黑道“近藤组”设下的陷阱。一个名叫艾登博利的情报商人愿意出3000万美元买下这颗钻石，他并非简单的情报商人，而是暗地操控军火买卖的关键人物并有CIA作为后台。艾登博利在原来为钻石开价3000万的基础上又增加了好处，不过并不是钱，而是在西非独占10年武器贩卖权。各方势力因此觊觎于这枚钻石，包括曾经将它转手送出的权心会。权心会想要夺回这枚钻石，多英私下叫来了格伦，只要格伦拿到钻石，他们就会出高价买下。官房长官的秘书影山在名古屋经营着一家特别的银行，钻石正保存在里面。近藤组和欠下赌债的秘书私通，得知了钻石的位置后密谋抢劫——名古屋银行抢劫案正是游戏第四章的内容。



■头戴鸭子头套的一伙人抢劫名古屋银行。

◎枪声线

“近藤组”与“皆川组”是两个水火不容的黑帮，眼看械斗即将打响之际，权心会出面暂缓了两组之间的矛盾。此前，皆川组为了应对这场战争，从海外购置了2000把马卡洛夫59式手枪。因为一些组织问题，皆川组的财政一直掌握在二把手村濑手里。为了杀死村濑、重夺财权，皆川组组长和同是二把手的佐山密谋了一场事件。佐山假意背叛皆川组偷走了2000把马卡洛夫，贩卖到东京各处，使这些手枪流入东京。由于这2000把手枪在暗地里流通，东京数次发生持枪劫持事件，被鬼冢所处的零科解决。皆川组长与警视厅一科的内鬼野村达成协议，里应外合杀死了村濑。幸亏鬼冢及时逮捕了皆川组长，揭开事件的真相。在那之前，鬼冢还解决了便利店劫持事件、婚姻诈骗纠纷导致的挟持事件。这些事件犯人所使用的都是流失的马卡洛夫，这也让鬼冢有了探究事件真相的契机。

鬼冢之所以能够探求真相，有一部分原因来自于恩师兼益友的格伦·佐藤的帮助。格伦刚到日本就找到了鬼冢，希望对方帮他接触艾登博利。皆川组组长之前曾与艾登博利有过接触，于是鬼冢利用已被捕的皆川组长之名见到了这位情报商人。艾登博利要求鬼冢当晚在公路服务区阻止一场武器交易，交易中贩卖武器的是皆川组的成员，而购买武器的一方则是原权心会会员。他们打算拿着武器去抢劫名古屋银行。鬼冢和零科一同阻止了事件发生，逮捕了这些亡命之徒。事件结束后，格伦告诉鬼冢，近藤组的人也将会在凌晨抢劫名古屋银行。



■黑帮皆川组购入大量马卡洛夫。

◎枪声与钻石并线

名古屋银行内，近藤组成员劫持了官房长官绵贯，要求他解开放有“非洲之泪”银行仓库的密码。零科及时赶到，与负隅顽抗的犯人博弈，格伦则借机调换了钻石。意识到钻石被掉包的鬼冢与零科众人，根据对以往事件总结判断，成功推断出偷走钻石的人是格伦。

格伦带着“非洲之泪”同权心会会长千金、即前妻沟口多英交易，不料双方都没有打算遵守约定。于是格伦决定带钻石离开日本。他在逃离途中被发现真相的鬼冢找到，再加上其他军火商人的干扰，最终没能逃离日本。在鬼冢的劝说下，格伦坦白了自己的身世——原来艾登博利就是他的祖父雅各布。此时权心会绑架了警方的人，要求用钻石来交换人质。交涉途中格伦被权心会带走，鬼冢交出钻石营救了格伦，自己却被权心会抓走。

艾登博利在秘密画廊里召集了三名武器商人，他们都完成了艾登博利交付的任务，准备接受对方给予的特权。沟口把鬼冢和钻石交给了艾登博利，然而事实上，艾登博利从来没有打算兑现自己的承诺，因为在错杀了自己的儿子之后他就疯了。处于疯癫状态的艾登博利甚至坚信自己是神，他召集武器商人的目的是为了制裁他们。他让不知情的武器商人们依次和鬼冢辩论，输掉的一方就会被处决。鬼冢为了保身，同武器商人展开激烈的辩论。最后零科的人找到这间画廊并救下了鬼冢。疯掉的艾登博利早已被CIA抛弃，格伦在混乱中救下自己的祖父，打算让他逃出国外，不料艾登博利在机场被其中一个武器商人的儿子杀死。事件就此落下帷幕，鬼冢告别格伦，与零科众人回归平静的生活。



■雅各布在机场被武器商人的儿子刺死。

通过按键说服负隅顽抗的犯人

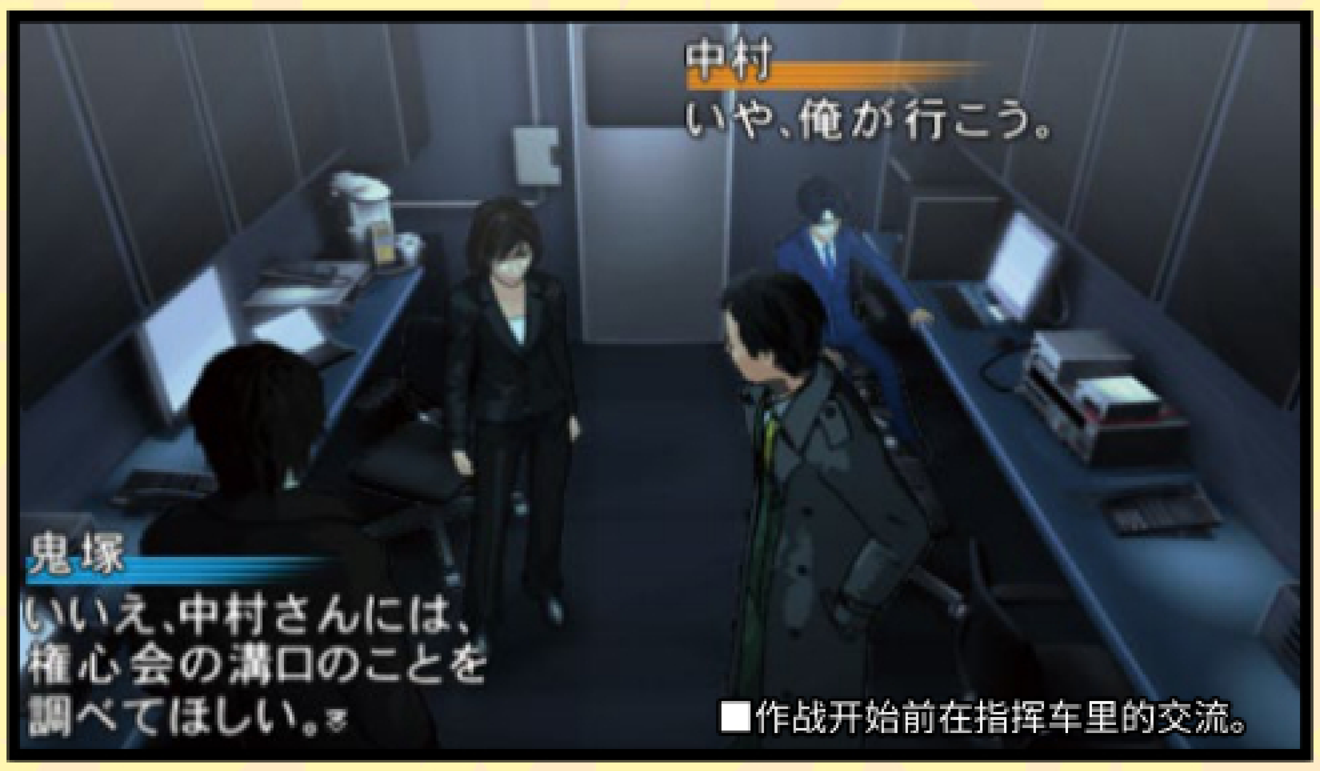
本作在玩法上非常符合谈判专家“靠嘴吃饭”的特性，游戏的核心玩法就是控制谈判专家完成一场又一场的谈判或辩论。谈判中只要按对应键，选择想要说的话即可，甚至用不到方向键或者摇杆，操作方面没有任何难度，不过《枪声与钻石》也拥有自己独到的特点。以一个基本的案件流程为例：案件前期侦探要做的必然是调查和收集情报，在这个阶段，看剧情了解来龙去脉，谈及关键信息会触发“关键字”并被收录，可供玩家之后反复查看。案件中期，根据获得的情报，向犯罪心理画像刻画专家中村询问，给他提供“关键字”。中村会根据玩家选择的信息，告诉你接下来谈判中的要点，相当于提示。这个提示在“交涉模式”中会标记出来，方便玩家选择。最后阶段，就是最重要的危机交涉了，称为“交涉模式”。交涉双方的对话会自动进行，对应时刻会在鬼冢下方出现可供选择的对话，按下提示键就能让主角说出此话，而不按则代表忽略本次选项，双方对话会按照既定的逻辑发展下去。交涉对象下方有一个“感情条”，如果交涉中的选择激怒了对方，感情条就会上涨。一旦涨满代表对方被完全激怒，交涉失败，进入 Bad End。一次成功的交涉会达成一个结果，同时系统会根据交涉中的表现给出本次交涉的评价，分为 A、B、- 这三种。A 最佳，可能会通向真结局；B 次之，导向一般结局；- 表示本次交涉没有评价系统且没有剧情分支。事实上，游戏的流程并没有这么死板，上述三种玩法会根据故事的进展交替或是相互穿插发生，充满不可预见的趣味。



▲谈判前让中村给出犯罪侧写师的专业意见。



▲谈判中根据中村的意见产生的选项提示。右下角为谈判对象的感情条。



■作战开始前在指挥车里的交流。

游戏通过对话字幕的出现速度、节奏和大小，来模拟表现出真实的对话体验。和日剧的风格非常相似，是一种真实系的表现方式。人物的立绘却非常别扭，就像是以真人打形，脸部细节却被大量省略，导致人物不太好看。剧情推进全靠镜头切换，激斗场景只能通过幻灯片来自行脑内补充。但剧本成熟，节奏爽快毫不拖泥带水。本作不像普通的侦探游戏，真相通常是流程的一环，而是根据谈判结果走向不同分支，只有全章节获得 Good 才可以解锁真结局。不然故事在最后就会没头没尾地戛然而止，需要玩家选关补全没有达到 A 的谈判。同时在表结局下还隐藏着一个里结局，前面介绍的是表结局的故事。

在权心会地下室抉择这个桥段里，选择向自己射击就可以进入里结局。剧情中格伦会抢在鬼冢朝自己开枪前自杀，鬼冢则被权心会打晕，进入梦境之中。梦中鬼冢坐在车子的副驾里，神崎好像成为了他的妻子，一直喊他老公。而且神崎换上了一身婚纱，婚纱的头冠上镶嵌着“非洲之泪”，死去的野村则在车外和神崎悠然自得地聊着埋葬格伦的话题。

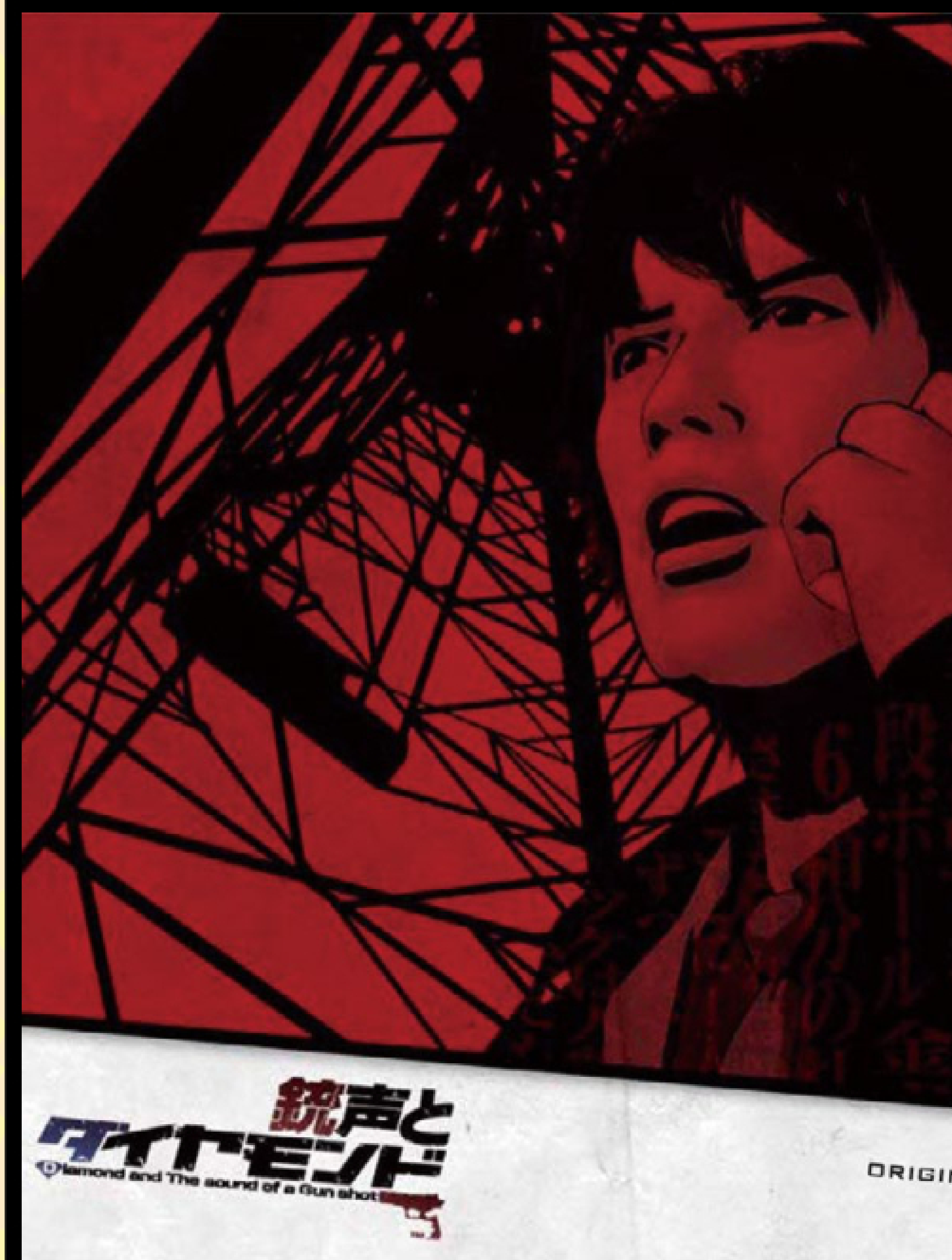
现实中的鬼冢已被注入过量的镇定剂，意识不清，不能参加艾登博利准备的辩论。模糊间他听到艾登博利要手下把没用了的自己解决掉，但鬼冢依旧重复地做着埋葬已死之人的梦，同时也重复着艾登博利命令手下解决他的记忆。最终鬼冢梦到了埋葬自己。

再次醒来时，艾登博利告诉鬼冢，自己被神选中拥有预知未来的能力，年轻时他靠着矿脉发家、和 CIA 达成合作关系都是凭借这个能力。而现在，神要离开艾登博利了，并且预言鬼冢会射杀他，这样艾登博利就可以去天堂和神在一起。鬼冢则表示他不会服从预言，最终和同伴合力抓捕了艾登博利。

里结局的剧情相当的神神叨叨，场景转换、剧情转合之间也很突兀，这使得里结局看起来像是从废案里拼凑的。但是里结局是惟一有明显描写男女主角感情的线路！希望鬼冢和神崎在一起的朋友请不要错过！



■梦境中鬼冢和神崎的婚礼。



本作曾于2009年4月27日在PS商店推出试玩版，讲述了本篇之前的故事：鬼冢阳一如何进入零科以及和格伦·佐藤的第一次见面。该试玩版的评价不尽如

真实的谈判专家



■《底特律 化身为人》里的谈判专家——仿生人康纳。

谈判专家顾名思义指的是谈判方面的专家，适用于任何需要谈判的领域，包括商业以及政治方面。而警方的谈判专家特指负责游说工作，包括解救人质、避免自杀事件或者恐怖活动等。这类谈判在大陆被称为警务危机谈判。在香港，负责谈判的部门叫做香港警察谈判组（PNC），PNC 成员是由警察兼职参与，成员接收到 PNC 任务时才会为其效命。

《枪声与钻石》里的谈判专家都是从美国归来的精英人才，可见在日本没有完善的谈判组织体系，其实我国也存在同样的问题。我国的危机谈判基本靠警察的个人素质来解决，缺乏专业性。鲜有对谈判人员的专门培训，导致谈判手段、目的有明显不合理的偏向。以 PNC 为参照，他们的目标是结合谈判与攻击力求拯救所有人质，保证警方人员的安全，逮捕所有犯人并确保其安全，警方人员和犯人的安全也是被纳入其中的。而我们对参战民警和犯人安全的重视不足，造成了危机谈判中一些本可以避免的牺牲。游戏中有两个作风做派完全不同的谈判专家——鬼冢和柚木。鬼冢主张保护在场所有人的安全为优先，有种“我全都要”的意味；而柚木则是主张承认必要的牺牲，动用武力迅速解决以防拖延产生更严重的后果。现实中，不是人人都有鬼冢的实力和运气，折中的选择不失为一种解决方法。谈判专家的危机谈判是整个危机事件现场处置的手段之一，肩负着尽量争取和平手段解决危机的任务，而同时武力部门又要做好攻击的准备，必要情况下以武力解决危机。二者同时推进，才构成有效的现场危机处理机制。回过头来看，康纳处理起异常仿生人毫不犹豫、不留情面，确实反映出仿生人地位的卑微。

谈判专家的个人素养在游戏中也有明显的体现，鬼冢总是能在不经意间说出值得思考的谈判专家式的哲学。比如，鬼冢喜欢故意叫错别人的名字，他解释说：“把名字搞错可以知道很多事情，你很快顶回来，证明你易怒、像小孩子、自尊心强、自我主义。而这位小姐的反应像大人，为了不把话题岔开，开始时无视了我叫错的名字。但第二次就被订正了，表现得很轻巧，虽然自尊心强，却不会令人不快。”鬼冢在与处于兴奋状态的犯人进行对峙时，话锋一转，说起了轻松的事。他解释道：“血冲上头的人往往会说出自己不想说出的话，如果盲信来自冲动的话语，就会造成不必要的麻烦。岔开话题让头脑冷静下来也是很重要的。同时，要给犯人冷静下来的时间，杀伤事件的 70% 是在犯人负隅顽抗一小时之内发生的事情。”在行动开始前，鬼冢说：“警告犯人：你已经被包围了，停止无畏的抵抗，立即投降。并不是废话，这是比赛开始的哨声。就和比赛开始的口号一样。”在某次案件中，鬼冢初次尝试打电话给负隅顽抗的犯人，却在铃响一下后挂断了，这是因为“给对方时间考虑是否要接电话会比较好。一直响只会惹犯人生气而已。”

可以看出作为谈判专家，需要的不仅仅是智慧，亲和力和耐心也是重要的条件。现实中，对于谈判专家的的要求也是如此，一般要求谈判者外形不可以太出色，最好要平易近人。在负隅顽抗的事件中往往犯罪者也是弱势群体。当然这些谈判专家式的哲学也受用于日常生活的交流中，如果在人际交往中大家能采用谈判专家的思考方式进行交流，大部分的矛盾冲突都可以在开始前被化解。



◀直爽的神崎与稳重的鬼冢之间总少不了有趣的对话。

《枪声与钻石》从全新的职业角度描述了一个精彩的侦探悬疑故事。如果说巧舟是用律师讲侦探故事，那么麻野一哉就是用谈判专家讲侦探故事。他们都跳脱出了侦探这一核心职业，让推理悬疑的适用范围变得更加广阔，同时又与游戏这一载体相吻合，保证了游戏性。我们期待着制作人们挖掘出更多独特的推理悬疑剧情表现形式，为玩家带来更多精彩的故事！

本作的配乐广受好评，将游戏所体现的现代、紧迫却又华丽的谈判表现得淋漓尽致。音乐以小提琴为主基调，配合手风琴、吉他等乐器演奏，上演了一场

文 波特_Bobo



怒之佣兵团的崛起

《怒》系列回顾

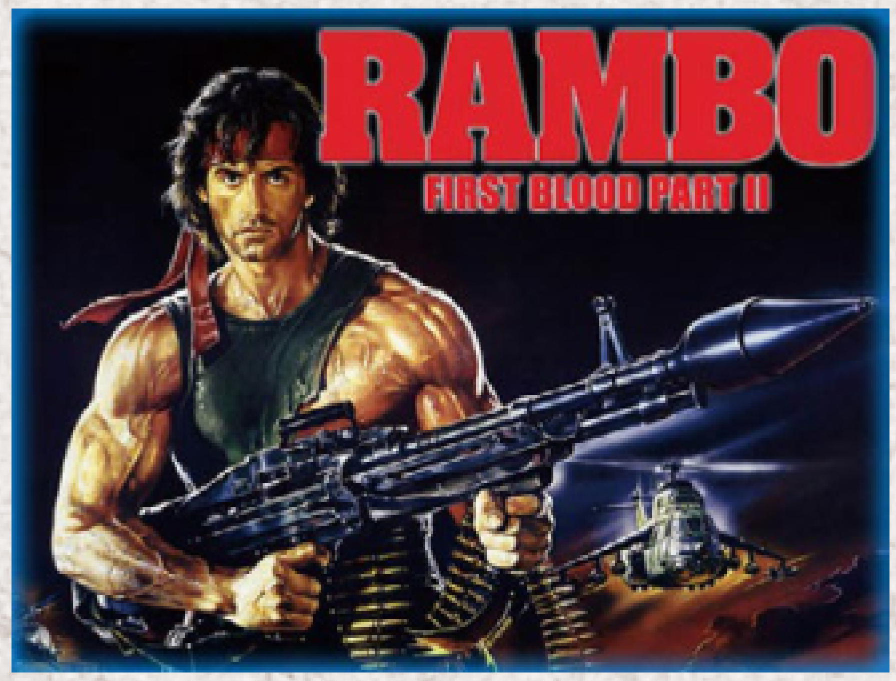
1994 年，SNK 推出的《拳皇 94》凭借优秀的人物设计，爽快的格斗手感，在一代玩家心目中留下了深刻印象。而从初代开始就伴随着“《KOF》系列”成长起来的格斗团队“怒队”，更是深受粉丝们的热爱。或许有些玩家并不知道，这个最初由哈迪兰上尉带队，成员以克拉克和拉尔夫为核心的“怒队”其实并不是“《KOF》系列”原创的角色，而是出自 SNK 在 1986 年出品的纵版动作射击游戏《怒》（Ikari Warriors）。


▲怒队三位经典成员。

起源：第一滴血

诞生背景

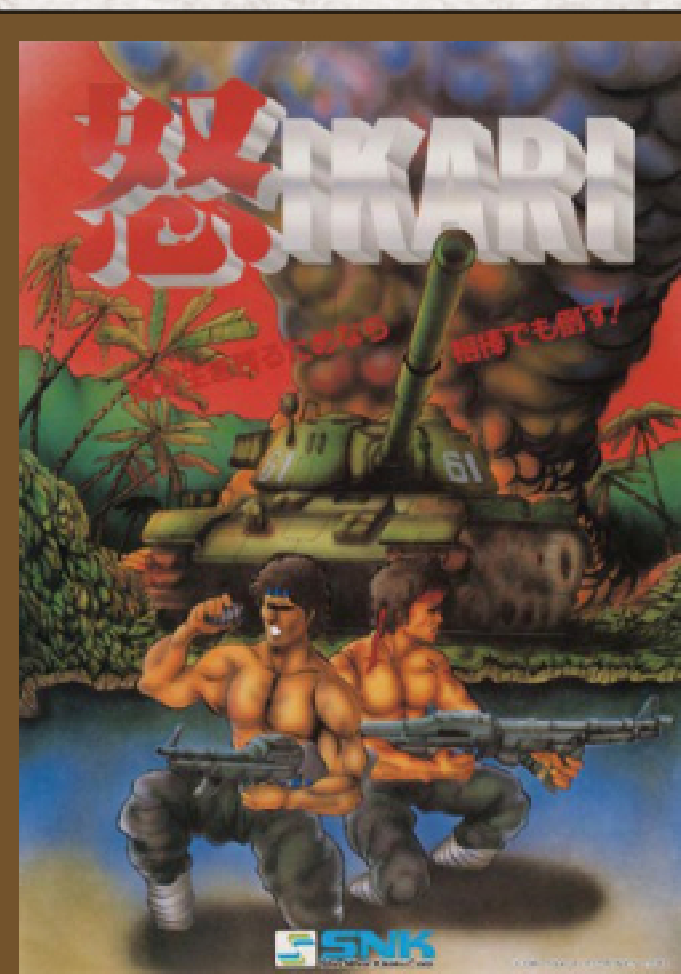
1982 年，由史泰隆主演的经典硬派热血动作电影《第一滴血》（Rambo: First Blood）上映，观众们第一次在大荧幕上感受到了穿梭于枪林弹雨中的钢铁男人的魅力。电影中史泰隆塑造了“兰博”这一角色，赤裸上身展现结实的肌肉、手举钢铁机枪、头绑红巾的硬汉形象从此深入人心。而在 1985 年上映的《第一滴血 2》（Rambo: First Blood Part Ⅱ）中，由于其剧本内容探讨了关于国家战争和个人命运这一深刻的命题，正中当时正处于冷战威胁下的各国民众的下怀，瞬间在全球范围引起极大的反响，掀起一波“兰博”热。受其影响，在随后的几年间，诸多参考这一题材的电子游戏孕育而生，其中不乏有《合金装备》、《魂斗罗》、《赤色要塞》、《绿色兵团》这样的名作，而《怒》正是伴随这一风潮孕育而生的游戏作品。《怒》最早发售于街机上，后来陆续移植到当时热门的主机平台，系列总共包含三款作品。



▲电影《第一滴血》中兰博的标志性形象。

登场：怒之佣兵团

1986 年 2 月，SNK 在日本地区的街机上推出了这款名为《怒》的纵版动作射击游戏。本作实际上是 SNK 自家在 1985 年出品的另一款街机游戏《TNK III》的续作，一改市面上纵版卷轴游戏一直以来使用的单方向移动射击的基础设计，改用八方向的摇杆控制角色移动射击，同时支持双人合作游玩，在结合当时热门的“兰博”式角色设计和战争背景题材下，一时间吸引了巨大的关注。



第一次任务

故事的主角是两名雇佣突击兵，身着红色衣服的拉尔夫（海外版叫做 Paul）和穿着蓝色衣服的克拉克（海外版叫做 Vance）。他们接到的任务是深



▶万字符和疑似元首的尸体。

入某一神秘的敌方组织，营救被劫持的指挥官。在前往营救途中，他们乘坐的飞机被敌方击落坠毁，两人被迫只能从陆地逼近敌方阵营，实施救援行动。关于这个神秘的敌方组织，在欧美版中并没有具体体现，但是在日版中，却有明确的标志暗示这是“德国纳粹”遗留下的恐怖势力。

基础玩法

游戏中玩家所操控的角色可以使用机枪和手榴弹进行攻击，而敌人数量众多且种类多样，包括步兵、爆破兵、堡垒等等。所幸关卡中时常会为玩家提供坦克作为辅助载具，在操控坦克时，不仅相当于拥有了一个无敌盔甲，同时杀伤力也急剧上升，甚至可以直接碾压敌人。不过坦克的使用时间有限，玩家可以通过杀死敌人和击破堡垒来获取机油补充，但是最终消耗殆尽时，坦克会发生爆炸，如果不能在爆炸前及时逃出，其结果自然就是被炸死。后来的《古巴战士》、《合金弹头》等其他游戏作品里也延续了这种玩法设计。



▶经典的坦克载具设计被后来的许多游戏作品参考。

移植版本

初代在街机平台获得成功后，又陆续移植到了众多热门的平台上，包括 Atari 2600、Atari 7800、 Atari ST、FC、MSX2 等等。下面重点给大家介绍 FC 以及 MSX2 版本。

● FC 版：这一版本玩起来手感其实很别扭，有时候操控的反应甚至显得有些迟钝，音乐也非常简陋。虽然关卡长度达到街机版的 3 倍，但是漫长且单调，难度相较原版更是高出不少。不过 FC 版中专门提供了直升机作为载具，只是燃料消耗很快，而且也并没有设计相应的燃料补给，几乎没能给玩家留下什么特别的印象。由于难度颇高，一般在三次续命后，游戏就会 Game Over。但其实不用担心，只要在死亡后快速地按下 ABBA，就能实现无限续命了（这一秘籍后来还沿用到了第二作）。

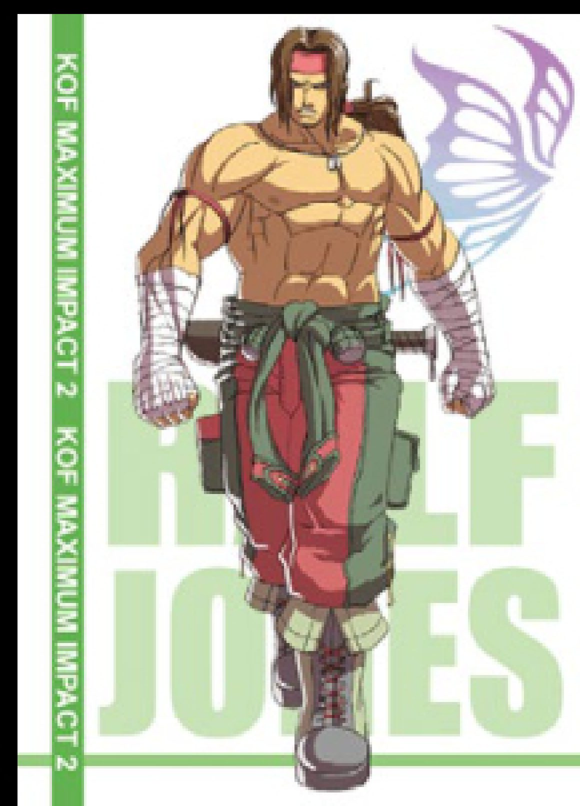
● MSX2 版：这个版本其实是基于 FC 版本开发的，但画面表现更为优秀，操作手感也得到了改善。游戏难度也有所降低，甚至当玩家死亡时，还会发动一个消灭全屏敌人的辅助技能。虽然 MSX2 版本仍然无法完美还原街机版的设计，但是仍属于非常完善的版本。



▲《怒》的 FC 日版封面。

TIPS：角色设计

关于拉尔夫这一角色的设定，其实最早是出现在《TNK III》里，但是由于设计其为驾驶坦克，所以《TNK III》中并没有出现具体的人物形象。至于克拉克，其实在早期只是为了与拉尔夫的红色形象有所区分而设计的另一个颜色版本，除了重新起了个名字外，并没有再为其做出什么特别的设计。甚至到《拳皇 94》的时候，拉尔夫和克拉克的外貌和动作仍是非常相似，直到 1995 年开始才慢慢有了自己独特的人物设定。



▶《拳皇 极限冲击 2》里拉尔夫的 2P 造型，就是在向原作《怒》致敬。

新挑战：决战外星生物

在 1986 年推出初代后，SNK 马不停蹄地在同年推出了续作《怒号层圈》，海外版名称为《怒 II 胜利之路》，游戏风格从原来的军事陆战变成了与外星生物的对抗。由于本作的出品时间与初代相近，整体设计只能说是差强人意，官方在早期甚至都不愿意承认其为“《怒》系列”的续作，因此并没有移植到太多的平台上。而在 1988 年推出的 FC 移植版本中，无论是游戏系统还是故事剧情都与早期的街机版本有着极大的不同，可谓是非常用心制作的“真·续作”了。

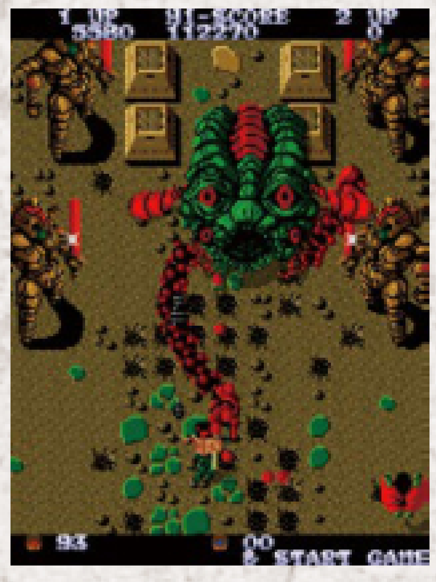
由于开发时间非常紧迫，因此 2 代的玩法显得单调平庸，没有太多的亮点，但是在艺术设定上，各种有趣的外星生物则非常有意思，一些怪物的设计堪称怪诞，甚至会让人毛骨悚然，有种“克苏鲁恐怖”的既视感。



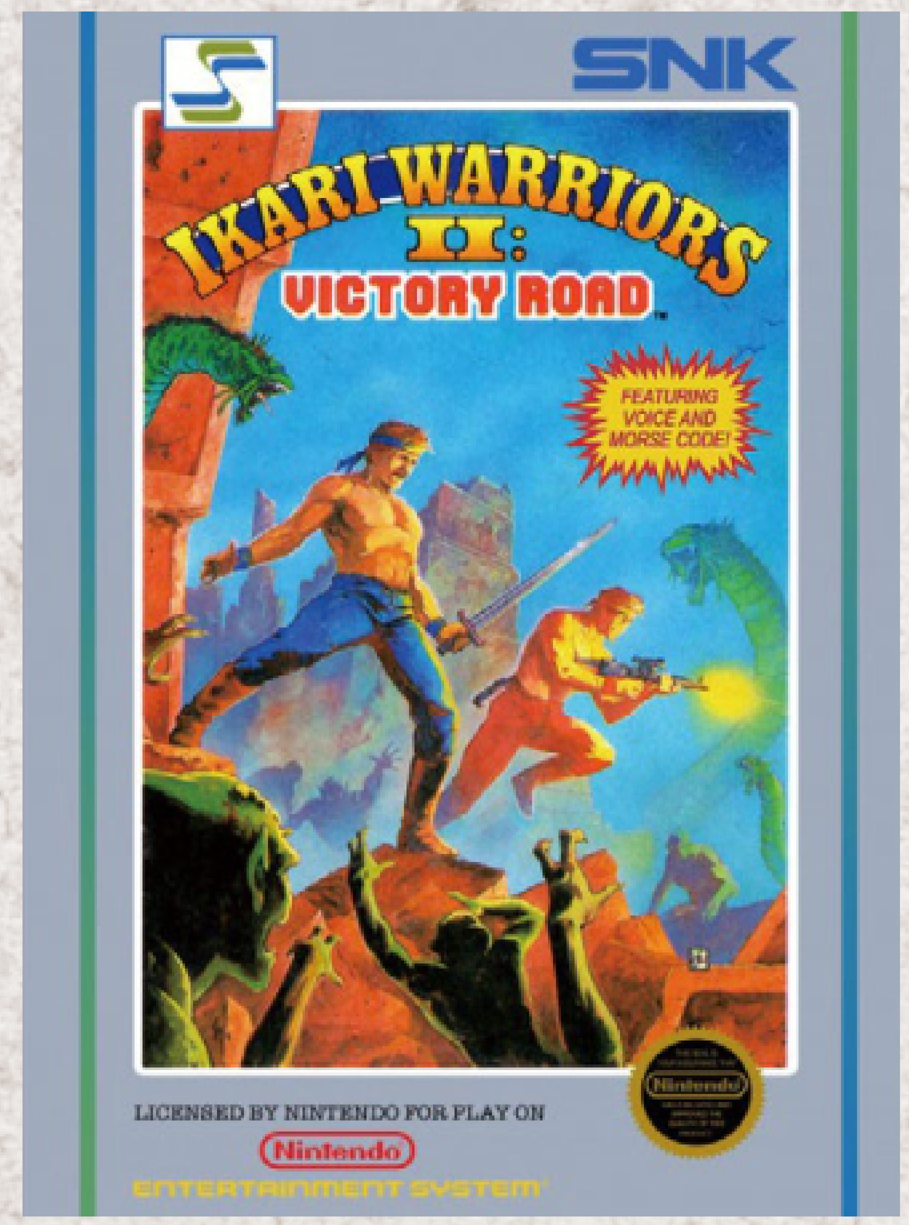
TIPS “Ikari”在日语中是“愤怒”的意思，而“Ikari Warriors”则可以翻译为”愤怒的战士”。SNK 在为这个系列游戏取名的时候，同样也是参考了《第一滴血 2》

早期街机版本

在游戏开始时，玩家控制的角色站在一个外太空平台上，面前是一个浮动的巨大岩石头部，它用嘲讽的语气对玩家说："战士，你还真有胆量！不过你是打败不了我的！如果你觉得可以的话，那就来吧！啊哈哈哈哈！"而游戏就在这嘲笑声中开始了，接下来就是与各种恶心的外星生物进行战斗。2 代的玩法基本和第一作相同，只是去掉了坦克载具，进一步丰富了敌人的种类。在游戏的最后，当玩家击败最终 BOSS 取得任务的胜利时，屏幕上只会显示一段敷衍性的结局字幕宣布世界恢复和平，这样的结尾难免让人有种虎头蛇尾的感觉。


▲怪诞的外星 BOSS。

用心的 FC 版



▲《怒 Ⅱ》FC 美版封面。

FC 移植版对剧情进行了重新编写和完善：拉尔夫和克拉克在顺利完成前作的任务后，政府为他们安排了一架特殊的飞机返乡。两人本以为会以英雄的待遇回家，没想到在飞行中途天气突然变坏，同时一名拄着拐杖的肥胖中年政治家 Zada 出现，说自己的大陆被坏人侵占，现在形势很严峻，要求两位主角前去营救。就这样，他们被直接送到了一片神秘的大陆，这里已经被各种奇怪的外星生物所占领，两人被迫只能一步步深入敌穴，最后发现其背后居然隐藏了一个巨大的政治阴谋。

本作新增加了血量和状态系统，玩家被敌人的攻击命中时不再是一击即死。同时还有了装备系统，游戏为玩家提供了四种主武器——机枪、火焰喷射器、剑、回旋镖，以及两种副武器——手榴弹、定时炸弹，还有诸多装备道具，有针对性地挑选武器，提升角色装备，是解决敌人的重要方法。

此外 FC 版还追加了货币系统，在击败敌人或者投掷手榴弹破坏场景时都有机会获得货币，用于在外星酒吧里面购买各种装备道具以此强化能力。这个酒吧商店非常有趣，与《星球大战》里的酒吧设计颇为类似，每次进入都需要缴纳 2 个货币作为入场费，里面除了有一个外星吧主外，吧台上还坐着三个形状各异的绿皮生物。酒吧里不仅可以购买装备，还可以选择挑战吧台上的生物来获取货币。



▲外星生物聚集的酒吧商店。

格斗：佣兵团本色

1989 年，SNK 终于在街机上推出了《怒 Ⅲ》，海外版副标题为"营救"。作为系列的第三作，游戏抛弃了前两作枪林弹雨的设计，采用了更为直接的形式——赤手空拳、深入敌阵展开营救。这种设计其实蛮像电影《第一滴血 2》的，而优秀的剧情表现力和拳拳到肉的游戏手感，让本作成为了系列里最为优秀的作品。



紧张刺激的营救行动



▲街机版中穿插的电影化过场动画。

故事开始时，总统候选人的孩子被恐怖份子所绑架，政府雇佣了两名最好的格斗雇佣兵展开秘密救援行动。他们制定了非常周密的营救计划，利用诱导信息欺骗敌人、调虎离山，然后展开了救援行动，而整个营救过程可谓是一波三折、紧张刺激。

在街机版本中，每个关卡结束后，都会穿插一个短暂的演出过场，动画中会展现当前的情况和下一步的救援计划。由于一开始是使用调虎离山之计把敌方主力引开，因此在展开救援时会一直显示我方和离敌方部队的距离，当敌人逼近到 10km 以内时，还会拉响警报。如果无法快速解决敌人、推进游戏进程，那么就会导致营救失败。游玩过程中不仅需要注意自己的安全，还要时刻留意敌方大部队的距离，无疑增强了玩家的代入感。在游戏的最后阶段，还需要带着救出的人质在机场上逃离，整个过程非常紧张，细节设计十分到位，让玩家仿佛真的置身于一部紧张的救援电影中。

TIPS 打通初代日版的最终关时，一位名叫 Kawasaki 的将军会登场，两位主角救出他后游戏便到此结束。这位将军的名字其实是取自当时 SNK 的社长川崎英

扎实的战斗手感

本作的战斗系统相较前两作有了天翻地覆的改变，从原来的武器战斗改为近身肉搏。当然游戏中偶尔还是会提供敌人掉落的小刀和机枪（20发弹药限制）给玩家拾取，其中机枪甚至可以达到一招致命的效果。那种赤手空拳进入敌阵的过程虽然有点超级英雄的感觉，但不能否认的是，这样的设计玩起来真的非常带感，拳打、脚踢、锁喉、背投等一系列格斗动作都展现得淋漓尽致。



▶紧张刺激的近身刺刀肉搏战。

FC 移植版对比



▲《怒Ⅲ》的 FC 版封面。

受限于机能，本作的 FC 版仍然与其他版本有许多不同之处，甚至可以说是专门重新制作的版本。首先是取消了拾取装备的设计，同时也没有与敌人距离测算的系统，许多细节都被取消了，场景表现仍然比较简陋，动作操控感也非常僵硬。街机版本所带来的电影级代入感在 FC 版本中很弱，粗糙的表现最后只保留下了简单的基础格斗玩法，整体玩下来非常平庸。

当然这个版本还是有几个特殊的设计——首先是有第四关的水底关卡，在这个水底关卡里重新使用了传统纵版射击游戏的单方向移动射击的设计，在玩法糅合上还算比较有趣。另一个特点是开场和部分过场的剧情表现使用了专门的绘图动画和像素表演，看起来还算比较特别，只是没有了字幕解释，估计有


▲ FC 片头中被劫持的小女孩的照片。

些玩家会看得云里雾里；最后营救对象也进行了调整，从原来的总统候选人儿子变成了女儿，同时最后的结局也和街机版本有所不同。在街机版本的结尾里，拉尔夫和克拉克最终成为了默默无闻的秘密英雄，而 FC 版本中则是在新闻的大肆宣传报道中收尾，当然这两个结尾都非常有趣，孰优孰劣就见仁见智了。

结尾：怒之精神永存

随着《第一滴血》带来的铁血男人"兰博"的热潮逐渐退去，这一题材的作品也不再是市场的风向，SNK 自然而然地慢慢放下了《怒》这一系列。但是作为系列的遗产，两名铁血战士拉尔夫和克拉克却得以保留，他们不仅在"《拳皇》系列"里以全新的形象回归，还在《合金弹头 6》中作为可选角色加入。SNK 不断为其赋予了更深刻的角色性格和更多样的招式设定，这些设定不仅丰富了角色的形象，也将热血硬汗的怒之精神传承了下来，给许多玩家留下了难以磨灭的印象。



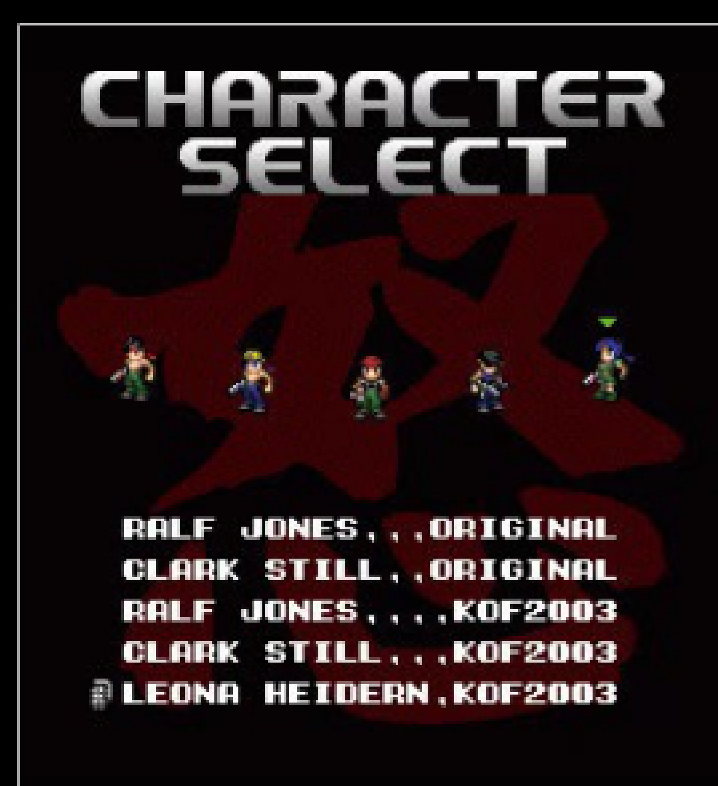
▲玩家心中怒队的三个核心角色。



▲《合金弹头 6》帅气的六人组。

TIPS：手游重制版

2006 年，SNK 曾经推出过一款名为《怒 レオナ激斗编》的手机游戏。该作在重制初代《怒》的同时，还将《拳皇》中"怒队"的另一名人气角色莉安娜加入其中，拉尔夫和克拉克也都追加了玩家所熟悉的《拳皇 2003》版形象，可谓是一份很大的粉丝福利。可惜的是，这款游戏最后仅在日本地区发售。



▶手游版本的《怒》中新增了莉安娜等角色选择。



惨败、然后易主

《古墓丽影 黑暗天使》回顾

“《古墓丽影》系列”（以下简称：《古墓》系列）作为游戏史上最成功的动作冒险游戏之一，从 1996 年的首作到 2016 年的《古墓丽影 崛起 20 周年纪念版》，系列在全球的累积销量已达到惊人的 6300 万。女主人公——劳拉·克罗夫特凭借傲人的身材、坚定的冒险精神和顽强的生存本能，成为了游戏界最有影响力的女性角色。从游戏、漫画、电影到主流杂志的封面，我们都可以看到这位来自英国伦敦的贵族女士的身影。随着今年 3 月份真人电影《古墓丽影 源起之战》的上映以及系列最新作《古墓丽影 暗影》的发售，2018 年又是劳拉忙碌的一年。然而，在这个口碑极佳的系列的正统作品中，却有一部让很多玩家谈之色变，那就是 2003 年 6 月 20 日于 PS2/PC 平台发售的系列第六作——《古墓丽影 黑暗天使》。

一年一作，榨干创意

“《古墓》系列”的创始者——Core Design，是在 1988 年于英格兰德比创立的一家工作室。《古墓 1》在 1996 年 E3 展出时一鸣惊人，无论是玩家还是媒体，都对这款完全 3D 的动作冒险游戏表示出了浓厚的兴趣。如果说 N64 上发售的任天堂看家大作《超级马力欧 64》定义了 3D 平台动作游戏，那么《古墓 1》则是定义了 3D 动作冒险游戏的里程碑之作。然而，“一年一作”这样过于频繁的制作周期让 Core Design 无暇对游戏进行大刀阔斧的改革。虽然销量并没有大幅度地下滑，不过 Core Design 也意识到随着技术的进步，“《古墓》系列”需要新的特色来吸引更多的玩家。于是在《古墓 3》制作完毕后，一部分开发人员便开始着手进行 PS2《古墓》新作的开发。

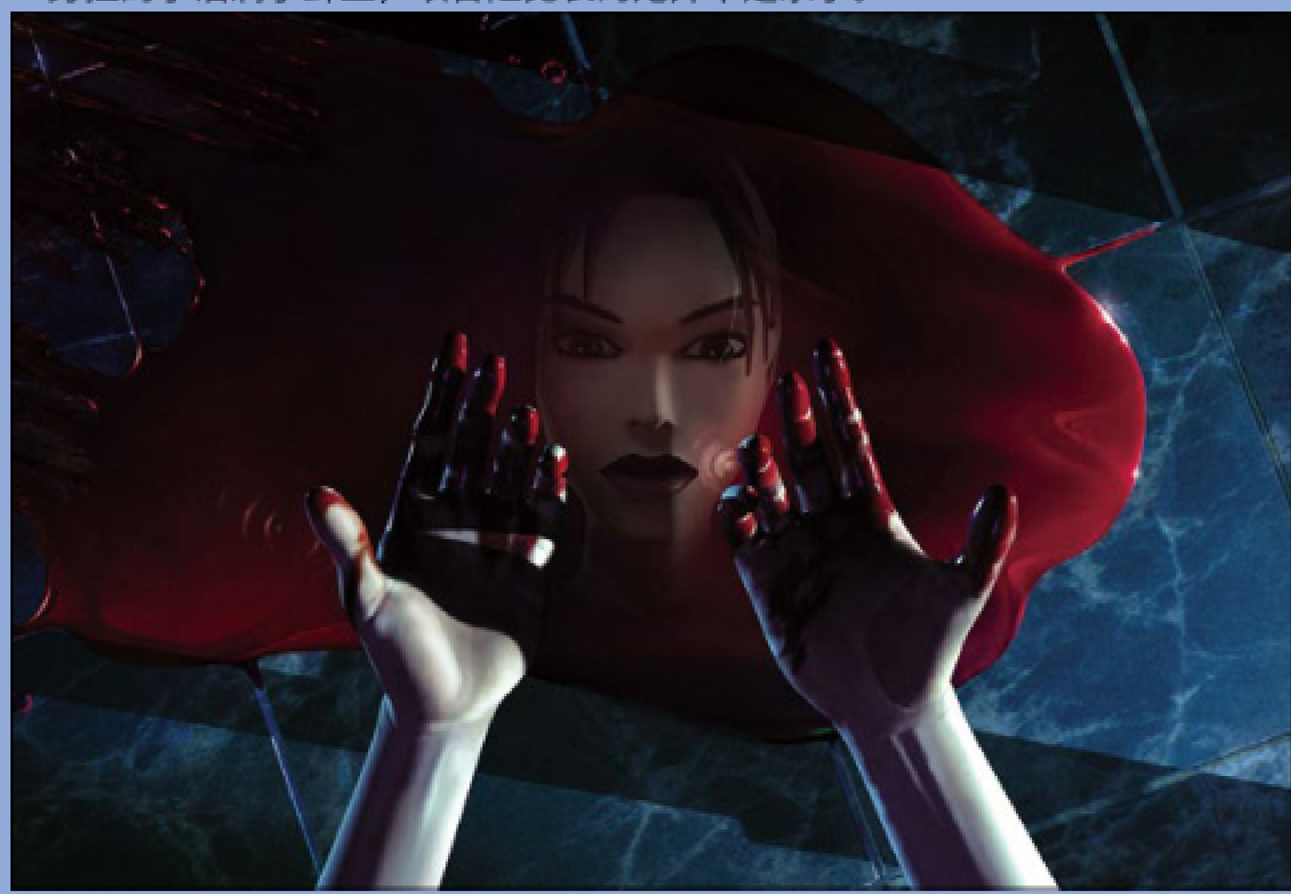
技术瓶颈，故事走形

关于如何革新，Core Design 的团队进行了一番头脑风暴，最终定下了“包含角色扮演类的能力升级”、“潜入玩法”、“复杂的对话系统”等新元素。而在风格上，让劳拉变成“黑暗系”也是从开发初期就定下来的制作方向——“在阴暗的巴黎被导师召唤至艺术之都的劳拉不幸卷入了一起杀人案中”这样类似侦探剧开端的剧情。定下基调后，《黑暗天使》的制作人员开始紧锣密鼓地开发本作，希望能赶上预定的发售日期。然而本作光是美工团队就比之前任何一作的团队都要大，并且由于设计要求经常发生变动，导致很多人经常要疲于应对来自其他设计接口的修改要求，开发一度陷入十分缓慢的节奏。

本作故事讲述了劳拉在前作《最后的启示》中虽然侥幸地从埃及生还，但是大难不死的她开始记恨导师冯·克罗伊抛弃自己于不顾，不过克罗伊的召唤还是让她来到了法国巴黎。在阴暗的公寓中，克罗伊向劳拉提出了帮他找寻一幅文艺复兴时期的作品——Obscura 的要求，这幅绘画与巴黎目前发生的杀人事件似乎有着某种联系。一名不速之客突然到来并暗杀了克罗伊，而之前与克罗伊厮打起来、可能成为头号

嫌犯的劳拉只能赶在警察抓捕前逃离这个是非之地。她顺藤摸瓜，在巴黎街头收集到足够的线索后，又在卢浮宫的地下找到了一处疑点重重的挖掘现场。原来皮耶特·凡·艾克哈德，这位不死的炼金术士正是“卡巴尔组织”的首领，他们企图复活古代种族“拿非利”的最后一个幸存者，重新复兴“拿非利”以达到统治世界的目的。在“真理之光”这个超能力组织最后的成员——柯蒂斯·特伦特的帮助下，劳拉前往位于捷克布拉格的斯特拉霍夫要塞，两人成功阻止了艾克哈德和真正幕后黑手——卡莱尔的阴谋。大战之后的地上留有一滩血迹，柯蒂斯下落不明，劳拉进入到一扇大门中，她的冒险将如何继续？

▼劳拉的手沾满了鲜血，以冒险见长的她并不是杀手。



《黑暗天使》故事的戛然而止其实事出有因，因为在编剧穆提·斯科菲尔德的构想中，本作只是“黑暗三部曲”的第一作而已。后两作的名称 Core Design 其实也定好了，分别是《失落的国度》和《复兴之梦》，讲述的是劳拉与“卡巴尔组织”继续战斗的故事。然而由于《黑暗天使》的口碑和销量惨遭滑铁卢，以及斯科菲尔德所构想的黑暗世界观太过天马行空，最终玩家们没能见到刚才提到的那两部作品。在本作的制作过程中，Core Design 驾驭 PS2 的能力不足让 Eidos 看到了这个老牌英国开发商确实遇到了发展的瓶颈，与此同时很多制作人员也表示他们已经对制作“《古墓》系列”有些厌倦。考虑了一番之后，Eidos 将这个起源于英国的伟大系列交给了旗下美国加利福尼亚的制作商 Crystal Dynamics。而在 2009 年 Eidos 被 Square Enix 收购后，“《古墓》系列”成为了 SE 旗下开拓西方市场的主力作品。然而为什么《黑暗天使》会在制作周期更长的条件下反而成为了最糟糕的一作呢？



▶Crystal Dynamics 是复活『《古墓》系列』的首席功臣，两个风格不同劳拉的模型也象征了她的两个时代。

风格变化，差强人意

首先从前文提到的那 3 点新要素来谈起——①包含角色扮演类的能力升级：这一点在游戏中只体现在劳拉的“力量”上，踹开门增加脚力、用撬棍打开门锁或拉动物体增加臂力，这些所谓的“升级”都是强制性的，可能在很小的一个区域中玩家就需要升级劳拉的力量来打开某个机关，否则游戏便无法进行下去。②潜入玩法：游戏中劳拉可以切换至潜行方式，此时劳拉弯下腰移动速度变慢，能够避免脚步声引起敌人注意或者走到对方背后实施暗杀，而类似《潜龙谍影》系列”的贴墙观察能够让劳拉观察拐角另一侧的情况。虽然这些“潜入玩法”确实能避免一些不必要的战斗，不过仍然采取追尾视角的本作在可视范围上有很大的弊病，玩家无法判断接下来的房间、走廊是否有人，而很多时候敌人也根本不站在贴墙观察所能看到的范围内，暗杀的执行又因为移动速度过慢而变得非常困难。③复杂的对话系统：在面对一些 NPC 时，劳拉可以与之对话并会对后期的一些行动产生影响，然而“复杂”实在算不上，想要看到两个分支，无非就是全选上面的选项或者下面的，而能影响到的后续发展也可以忽略不计，并不会对攻关产生什么实质性改变。由此可见，Core Design 当初定下的目标有些并没有实现，而有一些则实现的不完整，也就让本作的宣传口号“革新的一作”



▲冗长的对话不能跳过，让人昏昏欲睡。



▲随随便便就能在街上捡到 5 万欧元……打工是不可能的，这辈子都不可能打工了。



▲看到右下角的图标了么，这时劳拉是处于走路状态的，贵族的走路姿势还是挺好看的。

变成了噱头。此外，游戏里也第一次引入了“第二主角”，到后期玩家可以使用劳拉的“搭档”柯蒂斯，而在腰斩的三部曲的后两部作品中他也有着十分重要的戏份。

劳拉从出道以来就随身相伴的那对双枪在《黑暗天使》中也不见了踪影，取而代之的是武器收集系统。在探索中劳拉可以翻箱倒柜地找出新武器，其中消音武器和非致命性武器能发挥出一定作用。如果玩家们觉得哪把武器不好用，还可以在巴黎的当铺当掉换钱。这也引出了本作的另一新系统——金钱交换，劳拉可以找到或者捡到一叠 500 欧元，假如一叠是 100 张，这就是 5 万欧元……有些说远了。冷清的巴黎街头还能供劳拉自由探索，在教堂的拳击台可以赌拳赢得金表，在药店获得相应的情报，这可能也是制作组想带给玩家们的新体验之一。

本作最为诟病的还是操作上的笨拙，左摇杆的推动幅度决定了劳拉移动的两种方式——走路和跑步。实际操作时这个推动是有一定延迟的，虽然在现实中我们跑步确实要有助跑的过程，然而在游戏中每次想要让劳拉启动却得先看她慢走几步的设计着实让节奏有些拖沓。DUALSHOCK 2 手柄上还有两个键分别对应走路状态和跑步状态，走路状态的劳拉会在平台边缘处停下，这样能避免一不小心就摔落致死，而跑步状态则在面对大部分陷阱机关时发挥着重要的作用。然而总有那么一些时候你想停下来或者慢一些，这时需要取消跑步状态这一步骤经常会被忘掉，结果劳拉“啊”的一声就这么挂掉了。

“《古墓》系列”赖以成名的自然是风格多样的“古墓”，《黑暗天使》的古墓依然有着业界最出色的设计，而最被玩家称道的是巴黎卢浮宫地下的四季大厅。在这个复杂的地下古墓中，劳拉需要解开四个房间的谜题，这四个房间分别对应风、水、火、土四种元素，而谜题则体现了每种自然元素的力量。在每个房间，劳拉都要躲开重重陷阱，凭借攀爬、跳跃达到目的地取得元素的水晶，除了要掌握好正确的行动时间以外，玩家的操作是否精确也决定了劳拉能否逃出生天。回到四季大厅的劳拉仍然要面对大量的敌人，而消灭它们也只是达到了一半的目的，因为大厅下还有一个更广阔、更凶险的古墓等待着劳拉去探索和战胜。虽然解谜设计得如此出色，不过上文提到的糟糕操作在解谜和跳跃时成为了绊脚石。因为本作的劳拉依然是“坦克型操作”，也无法自由地旋转视角，所以导致劳拉只能看到面前的形势，而停下来利用观察键观察周围又会耽误解谜的速度。

说了这么多《黑暗天使》的缺点，这款由 Core Design 雕琢了 3 年的作品还是有系列粉丝赞赏的地方，那就是游戏的场景和音乐。无论是细雨绵绵的巴黎街头、卢浮宫越走越深的地下古墓或是斯特拉霍夫要塞错综复杂的结构，都体现了美工团队精雕细琢的鬼斧神工。可惜的是由于走“黑暗系”的风格，游戏里很难见到前几作中室外的那种旖旎风光，画面偏暗让人玩起来有些昏昏欲睡。而由作曲家皮特·康奈利创作的 BGM 则用大量的交响乐衬托出本作黑暗的氛围，所有曲目皆由享誉世界的伦敦工作室——Abbey Road Studios 录制，尤其是标题画面的那首《Angel Of Darkness》让玩家一进入游戏就深深地被吸引住，而在卢浮宫潜入过程中，《Louvre Stormdrain》由紧密的鼓点衬托出的紧张气氛让人头皮发麻。



■在“哈迪斯吐息”迷宫中，玩家需要算好两侧龙头吹风的时间，在短时间内跳跃到对岸，操作难度可想而知。



■位于北伦敦的 Abbey Road Studios 是发烧友和唱片爱好者公认的“天碟发源地”。

开发易主，重现辉煌

优缺点十分明显的《黑暗天使》的 PS2 版最终取得了 126 万的销量成绩，相较于《历代记》有着十分明显的下滑。Core Design 的制作思路也确实不太适合新时代了，这家英国工作室在为 Rebellion 开发了几款名气不大的游戏之后于 2010 年正式关闭。平心而论，《黑暗天使》其实是一款难上手的好游戏，虽然视角和操作影响了体验，节奏也有些过于缓慢（相较于同时代的游戏来说），不过从 Jeremy Heath-Smith 的一番话我们能了解到还是有很多玩家喜欢这款游戏的："开发十分缓慢，似乎没有尽头，我们对它的期望可能有些超过我们的能力了。可喜的是过了这么多年仍然有很多玩家在玩这个游戏，他们在各个论坛的留言也很让我们欣慰。这些玩家喜欢《黑暗天使》，也确实体会到了这款游戏的精妙之处。"Jeremy 在游戏发售的 2003 年 6 月，就离开了充满回忆的 Core Design。

在将开发权交给了 Crystal Dynamics 后，"《古墓》系列"并没有立刻重现辉煌，《古墓 传奇》、《古墓 周年纪念》和《古墓 地下世界》在 2006～2008 年又以每年一作的速度推出。动作流畅、画面精美的这 3 作在第七代主机上并没有吸引太多玩家的目光，毕竟此时欧美游戏开发商的实力开始突飞猛进，传统的动作冒险游戏也被突然崛起的"车枪球"挤兑得没什么生存空间。被 Square Enix 收购后，Crystal Dynamics 将"《古墓》系列"雪藏了 5 年。终于，劳拉在 2013 年浴火重生，而在重启的故事背景中，她回到了刚刚成为冒险者的年纪。实为系列第 9 作的《古墓丽影》中，劳拉不再是那个无所畏惧的女冒险家，她会害怕、会颤抖。变成沙箱风格的重启三部曲让探索变成了主旋律，战斗则变成了流行的"第三人称动作射击"。传统的古墓解谜依然有所保留，不过跳跃和攀爬则向另一个动作冒险游戏——"《神秘海域》系列"借鉴了很多。每次发布都能登上 E3 微软展会也让系列得到了最好的曝光机会，口碑和销量达到双丰收的新"《古墓》系列"三部曲已于今年 9 月 14 日发售第三作《古墓 暗影》，希望这款又走"黑暗风"的最新作不会再次滑铁卢吧（笑）。

